Anime! Manga! Anime! Manga! Anime! Manga! Anime! Manga!

MANGOWE MEGA-PLAKATY !!!

ISSN: 1428-5894
INDEX: 339091

可愛い

# Kawaii

www.silvershark.com.pl

PIERWSZY W POLSCE MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW MANGI I ANIME

Cena: 4,95 zł

Nr 15/98 (14)
Październik 1998

## Otaku no Video
biblia otaku

## Iria
piękna łowczyni nagród

## Robin Hood
mangowy rozbójnik

## Urusei Yatsura
kto jest kto i dlaczego

## Albator 84
klasyczne jest piękne!

CZARODZIEJKA Z KSIĘŻYCA
## SAILOR MOON S
po polsku!



# Kawaii

**Numer 14**

Październik 98
e-mail: kawaii@frodo.silvershark.com.pl
www.silvershark.com.pl

**Redakcja:**

Paweł Musiałowski
*redaktor naczelny*

Yukiko Miyaura
*tłumaczenie i opracowywanie materiałów źródłowych*

Dariusz Styrna
*film, historia i kultura Japonii*

**Współpraca:**

Witold Nowakowski
Tom S. Gawroński
Piotr Kowalski
Bartosz Kędzierski
Aneta Niewada
Piotr Chwalisz
Małgorzata Musiałowska
Monika Zając
Żan Chimiak
Tomisław Kucharzak

**Redaktor techniczny**

Jacek Sawicki

**Projekt graficzny, skład komputerowy:**

Grzegorz Jaszczyszyn

**Wydawca**

Silver Shark Sp z o.o.
ul. Tęczowa 25, 53 - 602 Wrocław
tel. (0-71) 34-37-071 w. 338
tel. (0-71) 34-37-071 w. 337
tel./fax (0-71) 34-120-83

Zbigniew Bański
*dyrektor wydawnictwa*

***Biuro obsługi klienta***

tel. (071) 34 120 82
tel. (071) 34 120 83

Krzysztof Herla
*kierownik biura*

Daniel Śniegoń
*Prenumerata*

***Dział Reklamy:***

Tadeusz Gramiak
*tel.: 0601 85 75 83*

*Jaced Bzdun*
*tel.: 0601 79 95 92*





Miesięcznik NEWTYPE przesyłają nam regularnie Keros i Bia z MANGAZYNU. Dziękujemy!

Redakcja składa podziękowania Ambasadzie Japonii w Warszawie, za udostępnienie materiałów do publikacji.




## Tatakae! Tatakae! Tatakae! Otaking!

Tym bojowym okrzykiem witamy serdecznie wszystkich naszych wspaniałych Czytelników! Jak zapewne widać, na łamach Kawaii zagościły zmiany. Czy na lepsze? - czekamy na Wasze opinie, gdyż to zaledwie początek wielkiej reorganizacji zapoczątkowanej poniekąd w numerze wakacyjnym. Oczywiście będziemy się sugerować Waszymi opiniami nadesłanymi w ankietach, lecz oprócz tego chcielibyśmy, abyście mieli swój bezpośredni udział w zachodzących tutaj zmianach, w końcu to pismo jest tylko dla Was! No dobrze - dosyć tych formalności, czas przejść do tego, co tygryski lubią najbardziej, czyli do zawartości bieżącego numeru! A w nim znajdziecie naprawdę kilka ekstra przysmaków. Otaku no Video - ten kultowy film powinni znać wszyscy fani mangi i anime. Nadszedł w końcu czas, aby go nieco przybliżyć i oto niniejszym właśnie to czynimy. Kontynuujemy również rubrykę Lumomanii - tym razem przyszła pora na charakterystyki postaci. Zajęliśmy się również długo oczekiwanym Robin Hoodem, który swego czasu gościł w TVP; mamy nadzieję, że artykuł ten przynajmniej w części zaspokoi głód wiedzy wszystkich fanów Robina ;) i jego sympatycznej spółki. Hitem natomiast dosyć niespodziewanie okazała się Cat Girl Nuku Nuku - zasypały nas stosy listów z żądaniami kontynuacji tematu, a zatem... proszę bardzo! Kontynuujemy! Piszemy też kilka słów o Iri, która w chwili obecnej gości na falach Canal Plus. W dalszym ciągu odkrywamy tajemnice Akiry, a nade wszystko gościmy na naszych łamach spolszczoną wersję kinową anime Sailor Moon S! Wszyscy fani sailorek zapewne długo czekali na ten moment i oto jest! Dosłownie w ostatniej chwili dostaliśmy kasetę z filmem i tuż przed wyjazdem na warszawski Dzień z Sailor Moon udało nam się zamieścić recenzję jeszcze w tym numerze. Mamy gorącą nadzieję, że jesteśmy świadkami początku nowej ery mangi i anime w Polsce. Uff! Po takich emocjach trudno powiedzieć coś jeszcze, a zatem dodam tylko, że w bieżącym numerze czeka na Was druga część leksykonu pojęć japońskich; odwiedzimy również ogród japoński w Monte Carlo i spotkamy się z wideo-dziewczyną czyli Video Girl Ai, lecz tym razem w mandze. Niestety z powodu zamieszania spowodowanego przez wspomnianego już księżycowego króliczka, byliśmy zmuszeni usunąć w ostatniej chwili pierwszą lekcję języka japońskiego, ale nic straconego, nadrobimy to w kolejnym numerze! To tyle. Jak Wam się to podoba? Jakieś uwagi? Wszystkich chętnie wysłuchamy. Bawcie się dobrze!

***Paweł Musiałowski***


LUMOMANIA część 2
CHARAKTERYSTYKI POSTACI 4-10

MANGA-TELEGRAM 11

OTAKU NO VIDEO część 1
OTAKU NO VIDEO 12-15

ALBATOR 84 16-17

CAT GIRL NUKU-NUKU część 2 18-19

ROBIN HOOD 20-25

IRIA - ZEIRAM THE ANIMATION 26-28

Komiks
SILVER EYE 29... 40

AKIRA
TAJEMNICE AKIRY część 2 42-43

SAILOR MOON S THE MOVIE 44-47

ANKIETA - PODSUMOWANIE 48-49

ŚWIĘTA JAPOŃSKIE
PAŹDZIERNIK 50

OGRÓD JAPOŃSKI
OGRÓD JAPOŃSKI W MONTE CARLO 51

LEKSYKON część 2 52-55

VIDEO GIRL AI manga część 1 56-57

MANGOWY SŁOWNIK część 3 58

LISTY KAWAII 60-61

GALERIA CZYTELNIKÓW 62-63

ODEZWA OTAKU 5
LISTA PRZEBOJÓW 64

POZNAJMY SIĘ
ARCHIWALIA
PRENUMERATA 65-66




# URUSEI YATSURA

## ATARU MOROBOSHI

Kiedy poznajemy go po raz pierwszy, Ataru jest siedemnastoletnim uczniem szkoły średniej. Wyróżnia się tym z otoczenia, że jest największym notorycznym pechowcem i lubieżnym idiotą, jaki kiedykolwiek urodził się na tym świecie.



Tak gwoli prawdy, Moroboshi Ataru jest najprawdopodobniej najbardziej pechowym młodzieńcem w galaktyce. Od chwili swych narodzin, stał się zgubą spokojnego dotąd miasteczka Tomobiki. Na okoliczność jego narodzin zmówiły się największe siły przyrody: Ataru urodził się w piątek trzynastego, w dzień największego trzęsienia ziemi i Butsumetsu (który jest pechowym dniem w buddyjskim kalendarzu). Ma on wyjątkowy dar ściągania na siebie wszelkich możliwych pechowych sytuacji. Przyciąga więc wszystkie możliwe złe duchy, demony, dziwadła, no i oczywiście obcych z kosmosu. Startując do zawodów z Lum, przedstawicielką kosmitów, zmienił swoje życie na zawsze.

Ataru gwałtownie protestował, jakoby poślubił Lum. Ustawicznie ucieka od niej i odrzuca jej uczucia. Czyni tak po części dlatego, że obawia się instytucji małżeństwa, która mogłaby położyć jego wątpliwą karierę "łowcy dziewczęcych serc". Ponadto Lum przy każdej okazji, kiedy Ataru uczyni coś wyjątkowo głupiego (a coś takiego robi niemal bez przerwy), poraża go wyładowaniami elektrycznymi. Tak naprawdę robi głupstwa ze zwykłej przekory i ze względu na sposób, w jaki traktuje go Lum. Prawda jest jednak taka, że Ataru kocha Lum. Jednak ich wspólne problemy natury komunikacyjnej, powodują stagnację stosunków miedzy nimi. Z rzadka zdarzają mu się momenty, kiedy pokazuje, że kocha Lum. Ataru poza tym twierdzi, że równocześnie kocha Shinobu, Sakurę, Ran, Ryuunosuke, Ryooko, Oyuki, Benten, Kuramę (a trzeba pamiętać, że lista cały czas się powiększa). Jest poligamicznym mężczyzną, którego największym marzeniem jest stać się panem swojego własnego haremu (patrz: "Urusei Yatsura: Beautiful Dreamer"). Swoje prawdziwe uczucie w stosunku do Lum pokazuje tylko wtedy, kiedy istnieje możliwość jej utracenia. Dopiero wtedy Ataru uprzytomnia sobie fakt, że tylko ją naprawdę kocha. Nie chce się jednak przyznać do swoich uczuć przed nikim, nawet przed samym sobą.

Jednak przede wszystkim jest on tylko lubieżnym samcem, ślepo podążającym za damskimi spódniczkami. Ataru jest beznadziejnym flirciarzem, nieustająco pożądającym innych kobiet. Bezustannie ściga każdą atrakcyjną kobietę, która kiedykolwiek wejdzie mu w drogę. Jest w stanie uczynić absolutnie wszystko dla ładnej damskiej buźki, nawet jeśli będzie to najbardziej absurdalna, idiotyczna, czy też fizycznie niemożliwa rzecz.

Ataru ma często kretyński wyraz twarzy. Wykonuje przy tym niezwykle dramatyczne ruchy tak, aby wyglądać niczym gwiazda filmowa. Nie potrafi używać mięśni twarzy w sytuacjach, które by tego wymagały, co powoduje u niego wielkie napięcie. Większość swojego czasu spędza na idiotycznych próbach zaimponowania dziewczynom, ale jego nieczyste intencje są aż nadto widoczne, aby którakolwiek dała się na to nabrać.

Dodatkowo jest najbardziej lepkim facetem, jakiego kiedykolwiek mogliście spotkać. Jego wybujała sfera libidalna daje mu niesamowity stopień wytrzymałości, typowy chyba tylko dla jakiegoś robota. Nieważne jak wiele razy zostanie skopany, pobity, spalony, ogłuszony, czy też zgnieciony, możecie być pewni, że Ataru na pewno wstanie i przyjdzie po jeszcze trochę (taki chroniczny przypadek "Wańki Wstańki"). To dlatego, że jest skończonym idiotą, nie wiedzącym, w którym momencie powiedzieć "pas"! Do rzadkich plusów Ataru należy zaliczyć jego ogromną szybkość (zwłaszcza kiedy przed kimś musi uciekać).

Bycie lubieżnym kretynem wydaje się być prawdziwą naturą Ataru. Tak jednak nie jest w istocie. Jeżeli przyjrzymy mu się bliżej, stwierdzimy, że to tylko pozory. W chwilach refleksji (a powiedzmy sobie szczerze, że zdarza się to niezwykle rzadko), widzimy, że jest on czułym, inteligentnym i szlachetnym młodzieńcem. Ale tak naprawdę, tylko Lum zna go bardzo dobrze i właśnie to stało się powodem jej miłości do Ataru.

Notka o jego imieniu:
"Ataru" oznacza "odnieść sukces", lub też "trafić", a "Moroboshi" możemy przetłumaczyć jako "spadająca gwiazda". Jednak jego szanse utrafienia jakiejkolwiek gwiazdy są niemal żadne. Jego imię i nazwisko są metaforą jego kosmicznie dziadowskiego szczęścia (lub pecha, jak kto woli).

Seiyuu:
Furukawa Toshio (między innymi: Asuma Shinnohara w "Patlabor", Piccolo w "DragonBall Z", Leon McNichol w "Bubblegum Crisis" i Sakamoto w "Maison Ikkoku")

## LUM

Lum jest dziewczyną, która jest nieodwołalnie zakochana w tym lubieżniku i pechowcu, Ataru Moroboshi. Z łatwością można by udowodnić, że nikt normalny nie byłby w stanie pokochać takiego gościa, jak Ataru, ale Lum nie jest zwykłą nastolatką.

Lum jest córką Obcego z najdalszych zakątków galaktyki. Jej ojciec jest na dodatek kosmicznym dygnitarzem wojskowym. Lum, ściślej rzecz ujmując, jest "ONI". W japońskiej mitologii, ONI były demonami, stanowiącymi produkt uboczny złej ludzkiej karmy, czyli wszelakich paskudnych uczynków na ziemskim padole (jeżeli chcecie dowiedzieć się czegoś więcej na temat ONI, proponuję powrócić do "Kawaii" nr 9, do artykułu "Obake, Tengu i inne demony"). Rasa, z której wywodzi się Lum, jest kosmiczną wersją tychże demonów. Lum najczęściej wdziewa swoje bikini w tygrysie pasy, wywołując niezdrowe emocje na ulicy, zwłaszcza u tradycyjno-konformistycznej części społeczeństwa japońskiego. Jeżeli chodzi o moce, to Lum potrafi latać i generować ładunki elektryczne o wysokim napięciu. Używa swoich mocy kosmicznych, aby temperować zapędy Ataru do flirtu z płcią przeciwną. Ale jak daremne są jej trudy, wie każdy, kto widział choć jeden odcinek "Urusei Yatsura".

Lum jest niezwykle żywą, czarującą, pełną sex-appealu i kobiecego wdzięku kosmitką. Listę jej zalet powiększają uczciwość i brak oporów w bezpośrednim ujawnianiu swoich uczuć. Można powiedzieć, że jest w pewnym sensie tradycjonalistką, wierząc, że powinna stać za plecami swego życiowego partnera (nawet jeśli jej samiec twardo upiera się, że powinno być dokładnie odwrotnie). Lum jednak ma fatalny temperament i maksymalnie zaborczą naturę. Swoje uczucie złości najczęściej przelewa na Ataru w formie potężnych ładunków elektrycznych (a bywa, że przekonuje go za pomocą potężnego, drewnianego młotka). Jednak złość mija jej tak samo szybko, jak szybko się pojawia. Przez większą część czasu jest okazem tryskającym energią witalną i beztroskim podejściem do życia.

Ze swoją egzotyczną urodą i postawą pop-idolki, jest zdecydowaną faworytą wśród szkolnych kolegów Ataru. Każdy samiec w jego klasie dałby się pociąć na drobne paski za jedną randkę z Lum. Jednak póki co, Lum kompletnie poświęciła się dla Ataru (tylko mam pewne wątpliwości, czy ten to docenia). Myśli o nim jak o mężu i cały czas zwraca się do niego per "Darling" ("Kochanie"). Lum podąża za Ataru wszędzie tam, gdzie udaje się nasz młodzian. Lum chce być zawsze, wszędzie i tak często, jak to tylko możliwe ze swoim "mężem". W tym celu zapisała się jako studentka do tej samej uczelni, czyli Tomobiki High School. Żeby nie było wątpliwości, jest nawet w tej samej klasie, co Ataru (w końcu pańskie oko konia tuczy, pod warunkiem, że jednego!).

Ponieważ pochodzi z mocno zaawansowanej technologicznie rasy obcych, zawsze przynosi ze sobą własny ekwipunek - kosmiczną technologię. Raz będą to szatkujące promienie, innym razem maszyna służąca do podróży czasoprzestrzennych, a jeszcze innym klonująca broń. Większość z tych absurdalnych gadżetów Lum trzyma (uwaga, uwaga!) ukryte w górnej części swojego tygrysiego bikini (Pytacie jak to możliwe? A pamiętacie Mad Maxa w trzeciej części, kiedy oddaje swoje uzbrojenie na wejściu do strzeżonego miasta?). Najczęściej używa swojej zaawansowanej technologii do kontrolowania Ataru i chwilowego powiększenia jego czułości i wrażliwości (taka broń ma niezły współczynnik perswazji), ale te zabiegi najczęściej kończą się ogromnymi zniszczeniami.

Lum jest niezwykle inteligentna, ale przy tym bardzo naiwna jak na ziemskie warunki (a i tak ma szczęście, że nie mieszka w Polsce). W każdym bądź razie, często opacznie rozumie słowa innych ludzi, co przeważanie kończy się opłakanym rezultatem. Konsekwencją tego było małe nieporozumienie w pierwszym odcinku, kiedy Lum pomyślała, że Ataru złożył jej propozycję małżeńską. A ta sytuacja de facto nigdy nie miała miejsca. Ponadto Lum pomyślała, że zastępuje to tradycyjną ceremonię ślubną.

Jednak jednej rzeczy Lum się chyba nigdy nie nauczy - dobrze gotować! I to nie dlatego, że przejawia skłonności do kosmicznych przypraw kuchennych, ale dlatego, że dziwna kuchnia przybyszów z kosmosu - delikatnie mówiąc - jest niespecjalnie strawna dla ludzkich żołądków (to chyba jakaś ogólna przypadłość panien z kosmosu; patrz: "Project Ako"). Często podanie tradycyjnych potraw rasy ONI kończy się szpetnymi efektami. Ale na szczęście Ataru już wie o tym (jak mawiają, praktyka czyni mistrza).

Jeżeli chodzi o dodatkowe uwagi, to Lum stosuje niemal nieużywanego dialektu. Mówi "uchi", kiedy opowiada o sobie i niemal zawsze używa "tcha" jako czasownika kończącego (przysłuchajcie się, jest tego niewiarygodnie dużo!). Ten styl mówienia ma swój wzorzec w "sacharynowym" sposobie wyrażania się młodych Japonek, które próbują być bardziej słodziutkie, niż "Delicje Szampańskie" (i to z wiśniowym nadzieniem!). Jeżeli kiedyś nażarłeś się zbyt dużo słodyczy, pewnie pamiętasz jak to się kończy, no nie?

Notka na temat imienia:
Imię Lum, osobowość i krągłe tu i ówdzie kształty, pochodzą od supermodelki Agnes Lum, która święciła swoje chwile triumfu we wczesnych latach 70. ("A, pamiętam. Byłeś pierwszą ofiarą płynu na porost włosów" - to o fryzurach afro). Agnes Lum najbardziej znana była z występów w telewizjach komercyjnych, gdzie zawsze zakładała bikini. Warto jeszcze przy tej okazji sprostować jedną rzecz. Kiedyś można było znaleźć informację, że Agnes Lum była sławną piosenkarką muzyki pop z Hongkongu, co jest absolutną bzdurą. Najprawdopodobniej ktoś pomylił ją z inna popularną tam swego czasu, Agnes Chan.

Seiyuu:
Głosu Lum użyczała Hirano Fumi, która - jak twierdzą zgodnie japońscy fani - ma perfekcyjny głos dla tego typu osobowości: brzmiący słodziutko, miło, a kiedy trzeba - groźnie. Inne role: Księżniczka Kahm w "Outlanders", Rouge w "Final Fantasy", "Panzer World Galient", etc.

## SHINOBU MIYAKE

Shinobu można opisać jako malutką, wielkooką dziewczynkę. Bardzo twarda, a jednocześnie wiecznie zamyślona i niezwykle melancholijna. Shinobu zazwyczaj jest niezwykle słodziutka i bardzo uprzejma. Jednak tylko do czasu, gdy wszystko jest po jej myśli. Tak samo jak Lum, bywa porywcza i niezwykle zazdrosna. Najczęściej Shinobu ma tendencję do szybkiego łagodzenia swoich reakcji i przystosowywania się, przez co te wydają się jeszcze bardziej dziwne. Shinobu za każdym razem, kiedy bywa zła, przestraszona czy też podekscytowana, uzyskuje nieokiełznaną moc. Wpada wtedy w krzyk połączony ze stanem najwyższego amoku, rzucając przy tym stołami, lub też innym wyposażeniem gospodarstwa domowego. Ta ogromna energia wytwarzana jest w wyniku jej zazdrości o Lum, kiedy ta wyjechała razem z Ataru. Ale to wyszło z niej na długo po tym, jak straciła swoje romantyczne zainteresowanie do Ataru.

W każdym bądź razie, ta siła Shinobu uzmysławia nam, jak wielkie piętno wywarła Lum na mieście Tomobiki. Dzięki Lum, Shinobu stała się jedną z najbardziej wyrazistych postaci w serii "Urusei Yatsura".

Shinobu mimo że jest słodką dziewczyną, ma strasznego pecha z facetami. Na samym początku (patrz: odcinek nr 1), Shinobu była dziewczyną Ataru. Ataru i Shinobu byli razem ze sobą od dziecka (to straszne, znosić takie męki od młodego wieku). Na




początku serii, Shinobu zaczyna powoli tracić zainteresowanie do Ataru. Istniały ku temu trzy powody. Po pierwsze, Shinobu czuła się już mocno zmęczona nieustannym uwodzeniem kobiet przez Ataru, a Lum jeszcze tylko bardziej rozjątrzyła tę ranę. Chyba ważniejszym powodem było jednak to, że na horyzoncie pozostał samotny Shuutaroo Mendoo. Shinobu natychmiastowo zniewoliła tego łagodnego, uprzejmego i bogatego chłopca. Niemal przez całą serię Shinobu wmawia Mendoo swoją miłość, ale tylko z częściowym powodzeniem. To oczywiste, że Mendoo coś czuje do Shinobu, ale z drugiej strony ciągle pragnie odzyskać Lum. Nawet dochodzi pomiędzy nimi do większej zażyłości (bez podtekstów), ale nie trwa to specjalnie długo. Shinobu rzuca Mendoo po tym, jak przekonała się, że tak naprawdę to on nie różni się specjalnie od Ataru. Będąc już kobietą po przejściach, Shinobu ciągle lubi Ataru i Mendoo, teraz już jednak jako dobrych przyjaciół.

Poszukująca miłości Shinobu stwierdza w końcu, że chyba tylko jakiś dziwak może się w niej zakochać. Niemal pod koniec serii, kiedy już Shinobu straciła całą nadzieję, zderza się z młodym mężczyzną w kostiumie królika, zwanym Inaba. Ten zakochał się w niej od pierwszego wejrzenia i wkrótce również Shinobu poczuła sympatię do tego młodzieńca.

Notka na temat imienia:
"Shinobu" oznacza "znosić, ścierpieć" i obiektywnie trzeba przyznać, że Shinobu naprawdę wiele zniosła.

Seiyuu:
Głosu Shinobu użyczała Shimazu Saeko. Inne role: Kodachi Kuno w "Ranma 1/2" ("Ranma Nibunnoichi"), Yuri w "Dirty Pair", a także inne role w "El Hazard" czy też "Cat-Girl Nuku Nuku" ("Ban'no bunka Neko Musume").

## TEN

Jariten znany jest przez wszystkich jako "Ten" (zdrobnienie od Jariten), malutki kuzynek Lum. Ten jest dzieciuchowatym, wyszczekanym brzdącem pochodzącym z kosmosu. Należy do obcej rasy Oni. Jak u wszystkich Oni, autentyczna moc malca pozostaje jego wyłączną tajemnicą. Ten może latać i zionąć ogniem. Ale jako niedoświadczony dzieciak, jego lot jest jeszcze niezdarny i niezwykle powolny, a precyzja jego piekielnego oddechu również pozostawia wiele do życzenia.

Ten jest jeszcze dzieckiem, ale wcale nie widać tego po jego zachowaniu. Posiada pewien stopień inteligencji właściwy tylko dorosłemu człowiekowi, który może wydać się szokujący dla niektórych. Rezultatem jego przedwczesnego rozwoju mentalnego (no cóż, Woody Allen też nie przechodził okresu latencji) jest to, że Ten cały czas rozgląda się za starszymi kobietami. Pewnego dnia malutki Ten napalił się nawet na Sakurę, jak również na kobietę uciekającą z kwiaciarni - Kuramę i jeszcze kilka innych. Jednak zasadniczo Ten jest nadal dziecinny i lekko naiwny. Znajdując się w towarzystwie kobiet najczęściej jest słodziutki, sprawiając wrażenie malutkiej przytulanki. Natomiast kiedy znajdzie się sam w towarzystwie innych samców, zmienia się niemal nie do poznania. Jest wtedy hałaśliwy, wstrętny, nieznośny i najczęściej agresywny. No cóż, konkurencja robi swoje.

Ten przybył na Ziemię, aby spotkać się z mężem Lum, ale był bardzo niezadowolony z zaistniałego stanu rzeczy. Od tej chwili, Ataru i Ten rzucają się sobie wzajemnie do gardła. Kiedy Ataru wścieka się na Tena, ten spala mu głowę ognistym oddechem. Kiedy Ataru zrobi jakiś głupi numerek Tenowi, malec odwzajemnia się tym samym. Prawdziwie braterska przyjaźń.

Ponieważ Ataru jest kompletnym idiotą, Ten myśli, że Ataru nie zasługuje na taką dziewczynę jak Lum. Tym samym Ten postanawia pozostać na Ziemi i zamieszkać z nimi po to, aby mieć oko na Ataru. Jeśli zaś chodzi o Ataru, jest on zazdrosny o Tena za to, że ten ma niesamowitą wręcz zdolność zbliżania się do ładnych kobiet przy użyciu swego wrodzonego wdzięku i niemowlęco-miłego wyglądu.



Ale patrząc na tą ich uporczywą walkę pomiędzy nimi, można dojść do wniosku, że dzieje się tak dlatego, iż oboje mają bardzo wiele cech wspólnych. Później, w kolejnych odcinkach serii, Ataru i Ten nauczyli się żyć ze sobą w zgodzie. Jeżeli nie znasz dokładnie ich wzajemnych relacji, możesz sobie nawet pomyśleć, że oboje są rodzonymi braćmi.

Rodzice Tena zawsze są okropnie zapracowani, więc on nigdy nie spędzał z nimi zbyt wiele czasu. Zamiast nich dorastał w towarzystwie i pod opieką niani-robota. Tak przy okazji, jego kuzynka Lum zastępuje mu na Ziemi jego biologiczną matkę. Lum jest jego legalną opiekunką i zajmuje się nim od najmłodszych lat tak, jakby to było jej własne dziecko.

Znawcy języka japońskiego zauważą zapewne, że dialekt Ten jest odmienny od innych postaci z serii "Urusei Yatsura". Dzieje się tak dlatego, że Ten posługuje się stereotypowym dialektem z Osaki.

Notka na temat imienia:
"Jari" oznacza "berbeć/brzdąc", zaś "ten" może oznaczać zarówno "niebo", jak i "kropkę", "punkt" lub "odrobina". Jeżeli więc zawołamy go, używając do tego pełnego jego imienia, Jariten, to będzie to oznaczało "berbeciowatą kropkę ".

Seiyuu:
Głos Tenowi użyczał Kazuko Sugiyama. Grał on między innymi w "Magical Taruruuto-kun" i "Gatchaman".

## REI

Rei jest przybyszem z kosmosu, który nie jest tym, na kogo wygląda. Rei jest niesamowicie atrakcyjnym facetem dla większości kobiet, ale tylko i wyłącznie wtedy, kiedy jest w swojej normalnej, humanoidalnej postaci. Dla uściślenia należy dodać, że Rei posiada dziwną moc zmiany swoich kształtów. Może transformować się w głupkowato wyglądającą, gigantyczną i wściekle miotającą się bestię, swoim wyglądem przypominającą mieszaninę byka z tygrysem. Rei sieje wtedy postrach pośród wszystkich zakochanych mieszkańców Tomobiki. W ten sposób nieumyślnie rozbił już niezliczoną ilość zakochanych par. Ponieważ Rei przybiera wygląd przystojniaka przez większość czasu, wkrótce wszystko wyjdzie na jaw, że posiada on tylko wygląd, ale brak mu osobowości. Wydawać się może, że Rei nie posiada mózgownicy w swojej głowie, z czego w dodatku nie zdaje sobie w ogóle sprawy. Rei myśli tylko o jednym... o ŻARCIU! Jedynym celem jego życia jest porządnie się najeść i rzadkie to chwile, kiedy zdarza mu się myśleć o czymkolwiek innym. Jest maszyną non-stop przeżuwającą szczękami, prawdziwym Terminatorem stworzonym do jedzenia, którego ciężko jest zobaczyć bez żarcia.

Lum jest mocno spoufalona z Rei i zna doskonale jego płytką, beznadziejną osobowość. Był on oficjalnym narzeczonym Lum, co było owocem ich krótkotrwałej miłości, jeszcze z okresu ich pobytu na planecie Uru (patrz: Lumomania cz. 1). Wkrótce jednak Lum przekonała się, co ten jest naprawdę wart i zerwała z Rei. Teraz już Lum nie chce z nim pozostać, lecz ten ciągle stara się o względy jej serca. Rei nie jest zbyt rozmowny. Jeżeli już się odezwie, jest on w stanie wydać z siebie tylko jeden dźwięk raz na jakiś czas. Być może wynika to ze słabej znajomości języka japońskiego. Ale chyba głównie dlatego, że Rei jest tak niesamowicie, niewiarygodnie głupi!





Później, w kolejnych odcinkach serii, Rei rzadko powraca do swojej humanoidalnej postaci, a większość czasu woli spędzać jako potwór o wyglądzie tygrysiego byka. Kiedy znajduje się pod taką postacią, dziewczyny w ogóle go nie interesują i nie wydają mu się zbyt atrakcyjne. Jednak jedyną osobą, która go naprawdę kocha, nawet mimo wszystkich jego przywar i wad, jest Ran, jednak Rei jest kompletnie niewzruszony i pozostaje obojętny na jej uczucia i wdzięki.

Notka na temat imienia:
Słówko "rei" ma wiele znaczeń. Może oznaczać "dusza", "duch zmarłej osoby", lub też "powitanie". W tym jednak przypadku, nie ma żadnych wątpliwości, że jego imię, czyli Rei będzie oznaczało po prostu "ZERO"!

Seiyuu:
Głos Rei użyczył Tessho Genda. Jak zapewne się domyślacie, nie musiał się specjalnie wysilać podczas dubbingowania serii.

## ASUKA MIZUNOKOOJI

Asuka jest dziewczyną ubierającą się w dziwny pancerz. Ta młodsza siostra Tobimaro jest niezwykłą mieszanką osóbki lękliwej niczym mała, polna mysz z superwoman obdarzoną mocą lokomotywy.



Asuka odziedziczyła nadnaturalną siłę, prędkość i zwinność po swojej matce, ale ciągle jeszcze jest łagodną, cichą dziewczynką z umysłem dziecka. Jej matka dorastała będąc w izolacji od mężczyzn. Jej brat, Tobimaro, nigdy nie miał zielonego pojęcia o jej egzystencji, a Asuka nie wiedziała, co oznacza stwierdzenie "mieć brata". Pierwszym mężczyzną, którego zobaczyła na własne oczy, był Ataru Moroboshi (a któżby inny), który na dodatek napadł na nią. Od tego momentu miała złe pojęcie o płci męskiej, a widok mężczyzn przyprawiał ją o psychozę. Od tego czasu, na najzwyklejszy nawet przejaw obecności mężczyzny, wpada w furię powodowaną lękiem, czyniąc przy tym przeogromne spustoszenie i fizycznie niszcząc wszystkich wystraszonych samców.

Wtedy też wyszło na jaw, że jej rodzice zaaranżowali małżeństwo pomiędzy nią a Shuutaroo Mendoo, aby połączyć dwa rody. Ta wiadomość była dla Mendoo jak kopniak podkutym obcasem prosto w czoło. Kiedy zobaczył ją po raz pierwszy, jedyne co był w stanie dojrzeć, to niezgrabną figurę przerażającej czarnej zbroi. Ubieranie tej zbroi, która swoim wyglądem zbliżona jest bardziej do czołgu, jest jedną ze słabości Asuki. Może nie czyni jej ona bardziej atrakcyjną i godną pożądania, ale czuje się w niej bardziej bezpiecznie. Na samą myśl o związku małżeńskim z tą wielką puszką cyny, Mendoo zaczął działać tak, aby wywinąć się z tego niekorzystnego dla siebie układu. Jednak kiedy pewnego dnia Lum rozwaliła jednym piorunującym pociskiem zbroję Asuki, ta rozpadła się na części, a oczom Mendoo ukazała się piękna panna.

Kiedy już zobaczył jej prawdziwe oblicze, stało się. Po raz pierwszy od wielu lat od kiedy adorował wszystkie dziewczyny, Mendoo zakochał się od pierwszego

wejrzenia. Postanowił więc sobie, że ożeni się z Asuką. Zaczął więc rywalizować o nią z Ataru, czym mocno przeraził Asukę. Ale jej brat, szlachetny Tobimaro, wielokrotnie bronił ją przed tymi dwoma rozpustnikami. Najdziwniejszy w tym był jednak fakt, że z powodu tych akcji ratunkowych Asuka zakochała się w swoim własnym bracie, którego przecież dotąd nie znała.

Biedna i niewinna Asuka była bardzo zmieszana takim sposobem patrzenia na mężczyzn. Nie znała jeszcze przecież skomplikowanych relacji na linii mężczyzni-kobiety. Zaczęła więc obmyślać plan wzięcia kąpieli, czy też przespania się ze swoim bratem, nie wiedząc jednak, jak wielkie jest to tabu w społeczeństwie. Istnieją dla niej tylko dwa rodzaje mężczyzn: ci, którzy ją przestraszyli i "onii-san" (starsi bracia). W ten właśnie sposób Asuka postrzega Tobimaro, Mendoo i Ryuunosuke. Nie znaczy to jednak, że nie obrywali od niej samej batów. Być zakochanym w Asuke jest jeszcze chyba większym ryzykiem, niż ją nastraszyć, ponieważ jeden jej czuły uścisk może zmiażdżyć przeciętnemu człowiekowi kręgosłup. Matka Asuki próbowała wszystkich sposobów, aby wyleczyć ją z jej fobii. Ale za każdym razem, kiedy wydaje się, że jest już tuż-tuż od wyleczenia się ze swoich lęków, musi się pojawić Ataru Moroboshi powodujący nawrót choroby.

Warto jeszcze dodać, że tak jak matka i brat, Asuka ma gwiaździste spojrzenie.

Seiyuu:
Głos Asuki jest niepowtarzalny i doprawdy, znając japońskich seiyuu, ciężko pomylić głos Sumi Shimamoto z kimkolwiek innym. Część osób może znać jeszcze głos Sumi z "Maison Ikkoku" (jako Kyooko Otonashi), "Cagliostro no shiro" (kolejnym filmie kinowym z cyklu "Lupin III" o znanym złodzieju, autorstwa Monkey Puncha i Hayao Miyazakiego; Shimamoto zagrała tam Clarisse), "Nausicaa of the Valley of Wind" (tytułowa rola) i "Giant Robo" (jako Gin Rei). Można powiedzieć, że Sumi Shimamoto jest prawdziwą weteranką animacji.

## OCHRONIARZE LUM

Ochroniarze Lum to grupa pseudo-kumpli Ataru, którzy chodzą do tej samej klasy co on. Wszyscy jak jeden mąż są zakochani do szaleństwa w Lum. Możemy ich nazwać dowolnie, tak jak chcecie: Szturmowcy, Fan Club Lum, Ochroniarze Lum... Tych czterech chłopców ze szkoły średniej ma jeden wspólny cel: zapewnić Lum wszystko, co jest jej potrzebne do szczęścia. Czyniąc to, każdy z nich ma płonną nadzieję, że to właśnie on zdobędzie serce Lum.

Do tego klubu padalców i niegodziwców należy czterech członków (jak mawiał Graucho Marx, nie chciałbym należeć do klubu, który chciałby mnie mieć za członka). Pierwszym z nich jest PERM, niezdarny chłopak z fryzurą a la baranek. Drugim jest CHIBI, mały, bucowaty wypierdek, który zawsze dostaje baty od kumpli, spełniając zaszczytną funkcję worka treningowego. Trzecim osobnikiem jest KAKUGARI, duży byczek bijący wszystkich i wszędzie (a zwłaszcza Chibi'ego). Ostatnim jest okularnik, lider klubu niegodziwców - MEGANE.

Tworzą oni grupę najlepszych przyjaciół, ale nie wahaliby się wbić jeden drugiemu nóż w plecy, gdyby to dało im szansę zdobycia względów Lum (po prostu są kumplami, z których jeden oddałby za drugiego PRAWIE wszystko). Każdy z nich pragnie Lum, ale wydaje się, że Megane jest jedynym z nich, który ją tak naprawdę kocha. Skoczyłby za nią nawet do piekła, gdyby nie to, że Lum zakochała się w tym maniaku, Ataru Moroboshi.

Megane należy do kategorii facetów-filozofów, o intelektualnym zacięciu a do tego okropnie wyszczekanych. Nie potrafi jednak spokojnie przedstawić swoich myśli, lecz od razu podnosi głos (niemal jak większość nauczycieli, zwłaszcza tych przed emeryturą). Jest zawsze gotowy do wielkich, pompatycznych przemówień, zmiksowanych z chwilowymi atakami szaleństwa, które mają skierować światła reflektorów wprost na niego. Krzyczy ze wszystkich sił i wypluwając sobie przy okazji płuca, rozniecа iskrę zaangażowania, jeżeli tylko dojrzy gdzieś choć najmniejszy jej pokład.

Megane traktuje bardzo poważnie swoją miłość do Lum. Poświęcił całe swoje życie, czas i pieniądze, aby ją wielbić, hołubić i podziwiać. Od pewnego czasu postanowił nawet trzymać krótko pozostałą trójkę kumpli, po tym jak ostygł ich zapał do wielbienia Lum. Pełen bólu widzi jednak, że śliczne oczy Lum skierowane są wyłącznie na Ataru. Megane znosi to jednak dzielnie, ponieważ jej szczęście jest dla niego najważniejsze.

Megane jest również producentem amatorskich filmów. Przy każdej nadarzającej się okazji próbuje nakręcić duży film kinowy, oczywiście z Lum, jako największą gwiazdą całego przedsięwzięcia. Megane skonstruował również kostium bojowy (jakżeby miało zabraknąć mecha w anime!), który czasami zakłada do pojedynków.

Mimo iż są oni jednymi z najważniejszych bohaterów w anime, Ochroniarze Lum nie są aż tak ważni w pierwowzorze, czyli mandze Rumiko Takahashi. Tak naprawdę pojawiają się wyłącznie w kilku pierwszych woluminach mangi "Urusei Yatsura". Znikają z horyzontu po tym, jak sama Takahashi zaczęła rozwijać kolejne wątki "UY".

Notka na temat imion:
"Megane" oznacza po prostu "okulary" (facet nosi okulary, ot co). Słówko "Perm" (należy to wymawiać z japońskiego jako "paama") - ksywka drugiego członka naszej ekipy odnosi się do jego wyjątkowo bujnej fryzury. Jeżeli zaś chodzi o "Chibi", to możemy go nazwać po polsku "karłem", "maluchem" lub "słabeuszem" (do wyboru; niepotrzebne skreślić).

Seiyuu:
Słysząc Megane w wersji oryginalnej, możemy rozpoznać Chibę Shigeru, jeden z najbardziej popularnych głosów w historii japońskiej animacji. A skąd go znamy? Głupie pytanie - zewsząd! Jego najbardziej znanymi rolami, które przyniosły mu miejsce w galerii sław, są: Yotsuya z "Maison Ikkoku", Shige z "Patlabora", czy też Kuwabara z "Yuu Yuu Hakusho".

Głos Chibi należy do Issei Futumata, podkładającego również głos Yuhsaku Godai, również z "Maison Ikkoku" i Mikiyasu Shinshi z "Patlabora", a także kilka pomniejszych rólek w "Urusei Yatsura", "Ranma 1/2", etc.
Seiyuu Perma to Akira Murayama, natomiast głos Kakugari to Shinji Nomura.

## SAKURAMBO

Naprawdę nazywa się Sakurambo, ale upiera się przy tym, aby wszyscy nazywali go Cherry (czyli Wiśnia). Cherry jest maksymalnie nieznośnym, a przy tym przerażającym mnichem buddyjskim. Ten wędrowny duchowny ma w zwyczaju pojawiać się zawsze tam, gdzie się go wszyscy najmniej spodziewają, często strasząc jakiegoś nieszczęśliwca o poranku, co wcale nie jest wystarczającym usprawiedliwieniem dla jego poczynań.



Ale nikt nie nienawidzi Cherry'ego w takim stopniu, jak Ataru Moroboshi. Z powodów znanych tylko samemu irytującemu mnichowi, Cherry nieustannie wtrąca się w życie Ataru. Wszystko to powoduje nieustanną frustrację naszego głównego bohatera, który czuje się przybity i stłamszony skorumpowaną osobowością mnicha. Ten przez cały czas przynosi mu pecha (Cherry potrafi nawet ściągnąć pioruny przy bezchmurnym niebie). Nikomu też nie zależy tak bardzo jak tej dwójce, na zobaczeniu klęski oponenta.

Cherry kiedy nie podróżuje, spędza czas na próżnowaniu i zbijaniu bąków, mieszkając w swoim obleśnym namiocie. Cherry, beznadziejny wałkoń i złodziejaszek, zawsze stara się poprawić swoje fatalne samopoczucie i złą sytuację życiową, poprzez każdorazowe łapanie się na darmową wyżerkę. Można więc powiedzieć, że jedzenie i bycie życiowym frajerem stanowią jego jedyny powód egzystencji na tym świecie.

Jest niesamowicie arogancki. Dba wyłącznie o siebie, czym utwierdza wszystkich w przekonaniu, że jest największym snobem, wywodzącym się z kasty duchownych. Mimo jego przeogromnej arogancji, Cherry w istocie jest bardzo wykwalifikowanym mnichem buddyjskim. Posiada pogłębioną wiedzę na temat różnych zjawisk paranormalnych, a także zna masę tajemnych sztuczek (np. jak zrobić z wydmuszki zegarek). Jest zwłaszcza rewelacyjny, jeśli chodzi o przywoływanie złych demonów (zwłaszcza od czasu jego pierwszego starcia z Ataru) i o odprawianie nad nimi egzorcyzmów. Niestety, te egzorcyzmy nie zawsze przynoszą pożądany skutek.



Notka na temat imienia:
Jego imię, czyli "Sakurambo", po japońsku oznacza "wiśnię" (chodzi jednak o owoc wiśni, a nie zaś o drzewo, jak w wypadku słówka "sakura"). Ponieważ po angielsku "wiśnia" to po prostu "cherry", więc tak też pragnie być nazywany przez swoich znajomych. Ale inne znaczenie tego słowa, to również "obłąkany duchowny", co jak najbardziej do niego przystaje.

Seiyuu:
Zapewne nie zdziwi Was informacja, że głos Cherry należy do tego samego seiyuu, który podkładał głos innego sprośnego staruszka, Happoosaia w "Ranma 1/2" ("Ranma Nibunnoichi"; również Rumiko Takahashi). Ten zabawny pan, to Ichirou Nagai, znany również jako Dr Sado z "Space Battleship Yamato" ("Uchuu Senkan Yamato"), czy też jako Jingoro Inoukuma z "Yawara". Wydaje się on być predestynowany do grania niskich, starych, łysawych i lekko zakręconych facetów. Jest w tych rolach idealny.

## RAN

Ran wydaje się być słodziutką, malutką i beztroską osóbką, lecz nie daj się zwieść pozorom. Tak naprawdę to nie jest grzeczną osobą, ale podłą, małostkową i mściwą niewiastą.



Ran była przyjaciółką Lum z czasów dzieciństwa na planecie Uru. Jako dzieci, Lum i Ran zachowywały się niczym papużki-nierozłączki. Ale pewnego dnia, kiedy to Ran poleciała na Ziemię, Lum zorientowała się w fakcie, iż Ran posiadła podwójną osobowość i część niej samej nienawidzi zielonowłosą przyjaciółkę.

Wszystko to zaczęło się wiele lat temu. Jako dziecko, Ran zawsze karana była za wybryki Lum i zbierała za nią cięgi. Wszystko to spowodowało, że pewnego dnia przebrała się miarka.

Ran i Lum interesowały się tym samym chłopakiem, przystojniakiem o możliwości zmieniania swoich kształtów, Rei. Ran kompletnie zwariowała na jego punkcie, z kolei dla Rei istniała tylko Lum. Pewnego dnia Rei i Lum zaręczyli się, co kompletnie przybiło Ran. Słysząc, że on ją rzucił, nie była w stanie już nikomu pomóc. Roztrząsając to, co złego wydarzyło się w jej życiu, stawała się coraz bardziej zakręcona i smutna. W końcu zaczęła postrzegać Lum jako jedyne źródło jej problemów osobistych.

Po jakimś czasie usłyszała przypadkowo, że Lum zaręczyła się z jakimś ziemianinem i zadecydowała, że nastał najwyższy czas na zemstę. Ponieważ Lum ukradła jej Rei, więc najlepszym sposobem ukarania jej, będzie kradzież jej "Darling". Ran przybyła więc na Ziemię przebrana za człowieka. Jej plan był niezmiernie prosty: zamierzała ukraść Ataru Lum, a dokładniej rzecz biorąc, zamierzała skraść jego młodość. Pocałunek Ran ma moc odbierania mężczyznom, a nawet kobietom, młodości. Wysysa ją z ich warg i dokładnie tak zamierzała postąpić w wypadku Ataru. Aby mieć pewność, że Lum nie zdemaskuje jej wobec wszystkich, zaszantażowała ją, że wyjawi wszystkim sekret Lum z dzieciństwa (dzisiejsza idolka męskiej publiki w Szkole Średniej Tomobiki, moczyła się obficie w łóżko). To powstrzymało Lum od wypaplania informacji o kosmicznym pochodzeniu Ran, ale ze wszystkich sił stara się w dalszym ciągu powstrzymać ją od realizacji podstępnego planu. Niestety. Plan Lum spalił na panewce, kiedy Ataru zdecydował się pocałować Ran.

Ale Ran nie polega tylko na swojej mocy i kobiecym wdzięku, aby uzyskać to, czego pragnie. Znana jest również z tego, że wykorzystuje najcięższą artylerię w czarnej magii, osobliwości kosmosu i mistrzowską kuchnię tak, aby dokonać swojej zemsty. Jej podstawowym celem jest Lum, ale nikomu i niczemu nie przepuści, kiedy ktoś nadepnie jej na odcisk. Ran zachowuje się niczym słodziutkie niewiniątko, ale jest to tylko maska na pokaz. W rzeczywistości jest dziewczyną cyniczną, podłą, mściwą, z objawami maniakalno-depresyjnymi. Rola słodziutkiej uczennicy to tylko część jej przebiegłego planu, ale ponieważ jego realizacja przebiegała dłużej niż początkowo zakładała, zachowanie to stało się prawdziwą częścią jej osobowości. Dwie odmienne strony jej osobowości toczą ze sobą nieustanną wojnę o dominację. Z tego powodu bardzo często i gwałtownie potrafi zmienić się z niewiniątka w porywczą zdzirę i vice versa.

Wraz z kolejnymi odcinkami, żal Ran do Lum zaczyna topnieć, aż ostatecznie stają się przyjaciółkami. Czas leczy rany. Powoduje to również fakt, iż Ran i Rei stają się sobie coraz bliżsi. Rei poświęca coraz więcej uwagi Ran, zaś odpowiednio mniej Lum. Bardziej dokładne będzie jednak stwierdzenie, że tak naprawdę Rei więcej uwagi poświęca kuchni Ran niż jej samej, ale to całkiem inne latanie (podobno do serca najbliżej przez żołądek).

Notka na temat imienia:
"Ran" ma dwa znaczenia i oba wynikają z jej skrzywionej osobowości. Pierwsze z nich oznacza "orchideę", natomiast drugie "wojnę domową".

Seiyuu:
Na samym początku głos Ran użyczała You Inooe, do której należał również głos Kanuka Clancy w "Patlabor". Później została zastąpiona przez Kazue Komiya. Jeżeli zaś chodzi o You Inooe, to powróciła do serii UY, jako głos Karli w "Urusei Yatsura Kanketsuhen".

## ONSEN MARK



Onsen Mark jest nauczycielem w liceum Tomobiki, gdzie jest wychowawcą klasy wykolejeńców. Pośród takich jego uczniów, jak: (po głębszej analizie każdego przypadku z osobna, możemy naprawdę ich nazwać wykolejeńcami) Lum, Shinobu, Megane, Kakugari, Chibi, Perm, Mendou, Ryuunosuke, jego największym Nemezis - jako nauczyciela - jest niesławny Ataru Moroboshi.

Ogólnie rzecz ujmując, Onsen urodził się już jako przegrany facet z klęską niemal wypisaną na twarzy. Jest mężczyzną w średnim wieku, żyjącym samotnie w nędznym, ponurym domku. Wkłada całą swoją pasję w nauczanie, ale nie jest w stanie zapanować nad swoimi uczniami. Częste są przypadki, że Onsen-Mark wpada w amok po tym, jak bezskutecznie stara się ustawić ich w jakimś względnym porządku (że nie wspomnę, że w szeregu). To jedno z jego ćwiczeń, które czyni nieustannie na próżno. Jego uczniowie podczas lekcji rzucają różnymi dziwnymi przedmiotami, biegają (gdzie chcą), jedzą (co chcą) i rozmawiają (o czym chcą). Facet ma naprawdę pecha, gdyż na okrągło w jego klasie pojawiają się nieproszeni goście. Niemal każdy tydzień w szkole kończy się tym, że przybytek oświaty ulega demolce, a on sam bierze na siebie całą odpowiedzialność za zaistniałe wydarzenia. Jego uczniowie wynajdują wszelkie możliwe sposoby, aby zrobić ze swego belfra głupca, ale ten szybko się im odwzajemnia i często używa bezlitosnych sposobów, aby wymusić na swoich podwładnych dyscyplinę. Jest jeszcze jedna rzecz - nie ma tym świecie faceta o bardziej rozgoryczonej twarzy straceńca niż Onsen-Mark. Dodatkowo Onsen cały czas leci na Sakurę, co jest jego gwoździem do trumny.

Notka na temat imienia:
"Onsen" oznacza japońskie "gorące źródła", czy też "uzdrowisko". Onsen-Mark ma malutkie symbole gorących źródeł na swoim ubraniu, co jest bezpośrednią aluzją do jego imienia, "Znak Gorącego Źródła". Jego imię to prawdziwe wyzwanie dla tłumacza. Na przykład "mark" może być przedrostkiem do imienia, ale może również być samym imieniem.

Seiyuu:
Za głosem Onsen-Marka stoi Michihiro Ikemizu, który zagrał również Isao Ohta w "Patlaborze".

## BENTEN



Benten jest bohaterką, której pierwowzorem (powiedzmy sobie szczerze, że luźnym) jest chińska Bogini Szczęśliwości. Jeżeli więc jeszcze wyobrazisz sobie dziewczynę jeżdżącą na motorze (dwadzieścia lat temu nazwano by ją żeńskim Rockersem), to będziesz miał pełen obraz Benten. Obwiesza się łańcuchami, lekkomyślnie i brawurowo porusza się na swoim powietrznym motocyklu, klnie niczym przysłowiowy szewc, a walkę kocha nad życie.

Benten jest kolejnym seksownym przybyszem z kosmosu, który regularnie nawiedza Tomobiki. Przybywa z planety, gdzie wszyscy mieszkańcy są skrzyżowaniem tradycyjnych chińskich bóstw i motocyklowych punków. Każdego roku podczas Setsubun (japońskie święto w lutym) ludzie Benten, czyli Fukujin, rozpoczynają zawody z rasą Lum, czyli z Oni. Następnie grają w gigantyczną grę, nazywaną "wypełnianiem kosza". Pomiędzy Oni a Fukujin trwa wtedy nieustająca rywalizacja. Święto Setsubun upływa więc w duchu niezwykle brutalnych pojedynków pod przewodnictwem Benten i Lum.



Benten jest najbardziej lojalną przyjaciółką Lum w całej galaktyce. Benten, Lum, Oyuki i Ran znają się jeszcze z czasów dzieciństwa, kiedy to pierwszy raz usiedli w szkolnej ławie. Benten jest również istotą impulsywną, nieprzewidywalną i niezwykle wybuchową, ale ogólnie rzecz ujmując, jest wzorem idealnej przyjaciółki. Jest sprytna, ale przy tym niefrasobliwa, zabawna ale i honorowa. Zawsze służy pomocą Lum, kiedykolwiek i gdziekolwiek ta jej potrzebuje. Wkłada więcej serca w zwalczanie Ran niż Lum. Kochająca przemoc Benten zawsze upaja się samą walką. Ale walka z Benten jest czymś porównywalnym z wojną totalną. Posiada cały arsenał broni do swojej dyspozycji. Używa na przykład bazooki, broni maszynowej, materiałów wybuchowych tylko po to, aby spowodować zagładę na masową skalę (taka mangowa wersja Lobo). Najczęściej zaś ucieka się do swoich ulubionych gadżetów, będących na stanie jej ekwipunku (poza motorem rzecz jasna), czyli łańcuchów oplatających jej ciało.



Dodatkowo możemy powiedzieć, że Benten uwielbia gry hazardowe. Wynika to z jej cech charakteru, tak typowych dla wszystkich Bogiń Szczęścia.

Notka na temat imienia:
Benten jest japońskim imieniem Bogini Szczęścia (między innymi rzecz jasna).

Seiyuu:
Seiyuu Benten jest Yuuko Mita, znanej szczególnie jako Akemi Roppongi z "Maison Ikkoku". Ma piękny głos o unikalnej nucie, szczególnie ukochany przez jej fanów na całym świecie.

## PAN FUJINAMI



Ryuunosuke jest dziewczyną, która wygląda jak chłopak i tak też się zachowuje. Wynika to z jej wewnętrznego nieuporządkowania. Trzeba jednak wiedzieć, że jest to wina jej własnego ojca, zresztą totalnego ignoranta, będącego źródłem wszystkich jej problemów.

Ojciec Ryuunosuke, jest najbardziej nieprzyjemnym i hałaśliwym rodzicielem, jakiego tylko można sobie w ogóle wyobrazić. Jego osobę można określić jako nieprzewidywalną, nadpobudliwą i choleryczną. Dziwny to i straszny człowiek, który jest jeszcze bardziej zakręcony, przerażający i nieprzewidywalny niż Cherry (co może się wydawać niemal niemożliwe!).

Można powiedzieć, że jest całkowitym przeciwieństwem nowoczesnego mężczyzny naszych postmodernistycznych czasów. Jest niesamowitym, nietolerancyjnym, konserwatywnym antyfeministą, nieczułym na racjonalne argumenty. Mimo iż Ryuunosuke jest kobietą, upiera się przy swoim światopoglądzie i karze ją nieustannie za każdy, nawet najmniejszy przejaw kobiecości. Ryuunosuke przetrwała dzielnie wszelkie niedostatki, jakie doznała od swego ojca, który pozbawiał ją wszelkich życiowych uciech. Pan Fujinami zawsze uważał, że prawdziwy mężczyzna nie potrzebuje frywolnych uciech i przyjemności od życia. Jest czujny na każdym kroku i pilnuje, żeby żadna kobieca potrzeba nie zaświtała w jej głowie. Dzięki niemu Ryuunosuke nigdy nie robi rzeczy typowych dla nastolatków w jej wieku. Możecie sobie wyobrazić większego hipokrytę? Pan Fujinami zakazuje swojej córce robić te rzeczy, którymi się później sam namiętnie para.



Pan Fujinami uważa, że świat należy wyłącznie do mężczyzn i nie wyobraża sobie, żeby kobiety kiedykolwiek pełniły role przypisane płci męskiej. To powoduje, że nie akceptuje on ucieczki Ryuunosuke z jego sklepu z herbatą. Jego związki z Ryuunosuke przypominają bardziej relacje pomiędzy trenerem bokserskim, a jego nagrodzonym wychowankiem, niż typowy układ ojciec-córka. Tuż po narodzinach Ryuunosuke zmarła jej matka, dlatego też owdowiały ojciec miał wolną rękę przy wyborze metody wychowawczej córki. Wychowywał ją więc na chłopca. Mimo iż pan Fujinami kochał do szaleństwa swoją żonę, nigdy nie powiedział o niej ani słowa przy córce. Zaraz po śmierci stwierdził, że mimo wszystko dziecko powinno mieć zapewnioną matczyną opiekę. Zadawał się więc z setkami kobiet niemal identycznych jak jego zmarła małżonka. Ze związków tych pozostawały tylko fotografie pamiątkowe, na których malutka Ryuunosuke pozuje ze swoimi potencjalnymi macochami. Obecnie, po tych wszystkich związkach, pan Fujinami nie jest sobie w stanie przypomnieć, która tak naprawdę była jego prawdziwą żoną, Masako.

Drugą rzeczą w życiu pana Fujinami, którą ukochał, jest ocean. Wprost uwielbia serfować. Dzięki temu odnajduje on moc i męskość, którą czerpie z oceanicznych fal. Ocean daje mu inspiracje i wzrusza go do łez. Wydaje się wręcz, że traktuje on ocean jak żywą osobę. Wierzy, że powodzenie jego interesów zależy od morskich żywiołów, jednak zdaje sobie sprawę, że są też jeszcze inne rzeczy. Jednak kiedy znajduje się w stanie wewnętrznego uniesienia połączonego z wściekłością, czule wykrzykuje słowa: "Umi ga suki!", czyli: "Kocham ocean!". Jakkolwiek by to nie było inspirujące, dla lepszego efektu dramatycznego, temu czułemu wyznaniu tkliwego kochanka zawsze towarzyszą największe fale przypływowe, wyszukiwane przez pana Fujinami.

Obsesją Fujinami jest zaś jego własna herbaciarnia. Jeżeli wykonuje jakąś rzecz, zawsze ma najpierw na uwadze dobrze rozwijający się interes. Jednak pewnego dnia, podczas kolejnej potyczki ze swoją córką, kompletnie zdemolował swój nadmorski sklepik z herbatą. Przeniósł się więc z całym swoim dobytkiem, zniszczonym kramikiem i swoją córką do

Tomobiki. W tamtejszym liceum tymczasowo rozwinął swój interes. Jednak przez cały czas jedyne, o czym był w stanie myśleć, to ponowne otwarcie herbaciarni Hamajaya i całkowita kontrola córki. Kiedy już nastąpiło ponowne otwarcie Hamajaya, nie mógł się otrząsnąć i wyjść z podziwu dla zaistniałych w nim zmian. Doszło nawet do tego, że renowacja pochłaniała coraz więcej pieniędzy, a dumny ojciec zaczął błagać Ryuunosuke o pomoc.

Notka na temat imienia:
Jego imię nigdy nie zostało wypowiedziane w serii. Większość japońskich dzieci zwraca się do swoich ojców per "otoosan". Ryuunosuke zwracała się zaś do niego "oyaji", które jest raczej pospolitym określeniem ojca. Można by to porównać do polskiego określenia "mój stary". Jeżeli jednak już ktoś się tak zwraca do swojego ojca, to czynią to raczej chłopcy niż dziewczynki.

Seiyuu:
Głos pana Fujinami należy do Masahiro Anzai.

## RYUUNOSUKE FUJINAMI

Ryuunosuke wygląda jak idealny młody mężczyzna: atletyczny, poważny, dostojny, atrakcyjny, pewny siebie i męski. Krótko mówiąc, idealny okaz samca, gdyby Ryuunosuke naprawdę był mężczyzną. Niestety, prawda jest okrutna. Ryuunosuke nie jest mężczyzną... Jest kobietą!



W wyniku jej męskiego zachowania, męskiego sposobu ubierania się, potocznego języka, tendencji do wdawania się w bijatyki, chamskiego i brutalnego temperamentu i nawet jej imienia, typowego bardziej dla mężczyzn, mógłbyś sobie pomyśleć, że to jakaś pomyłka. Właściwie niemal wszystko w wypadku Ryuunosuke jest męskie. Ale Ryuunosuke jest kobietą i , co najważniejsze, nie jest szczęśliwa z tego faktu. Już od samych narodzin była przystosowywana do "bycia prawdziwym mężczyzną" i obecnie nie może na to nic poradzić, mimo iż sama pragnie stać się typową kobietą.

Ryuunosuke urodziła się w biednej rodzinie, która mieszkała na plaży. W tym czasie jej ojciec zarządzał małym rodzinnym sklepikiem z herbatą, Hamajaya. Ten co prawda nigdy nie przynosił jakichś zysków, ale był jego powodem do dumy, a prowadzenie go przynosiło mu autentyczną przyjemność. Intencje ojca Ryuunosuke były proste - mieć godnego męskiego następcę rodu, który odziedziczy Hamajaya'ę i przejmie nad nim pieczę. Ale jego żona nigdy nie poczęła mu syna, tylko jedną malutką dziewczynkę.



Czekając bardzo długo na chłopca, ojciec nie zamierzał przyjąć do wiadomości faktu, że jego dziecko, na które postanowił przelać swoje ojcowskie ambicje, było płci żeńskiej. I na dodatek kiedy umarła jego żona, obiecał sam sobie, że wychowa Ryuunosuke na prawdziwego mężczyznę pośród najprawdziwszych mężczyzn. Tak więc przez większość swojego dzieciństwa Ryuunosuke, jej ojciec ubierał ją w męskie ciuchy, uczył męskiego postępowania i nieraz potrafił ją stłuc na kwaśne jabłko, gdy próbowała zachowywać się jak dziewczynka.

Ale Ryuunosuke jest zdolna przeciwstawić się swemu ojcu. Jej największym pragnieniem jest stać się prawdziwą, zmysłową kobietą. Z kolei największym pragnieniem jej ojca jest, aby Ryuunosuke stała się najprawdziwszym, twardym mężczyzną. Patrząc na te dwa programy, od razu widoczny jest zasadniczy konflikt interesów. Nieustanne utarczki stały się więc niemal codziennością. Tak na dobrą sprawę, to wykopywanie topora wojennego odbywa się co kilka minut każdego dnia. Bezustannie kończyły się czyimś knock outem i totalną karczemną awanturą. Ich pojedynki stały się swoistego rodzaju parodiami popularnych sztuk walk wschodu. Walki pomiędzy Ryuunosuke a ojcem kończą się najczęściej tym, że ojciec krzyczy do Ryuunosuke, żeby zachowywała się jak przystało na mężczyznę, a Ryuunosuke przypuszcza atak "latającej pięści" z okrzykiem na ustach "Ore wa onna da!", czyli po naszemu "Jestem kobietą!" (podobno Edyta Górniak bardzo lubi Japonię). Ryuunosuke musiała walczyć nieustannie przez całe swoje życie. Egzystowanie w takim środowisku uczyniło z niej prawdziwą mistrzynię wschodnich sztuk walk.

Ponieważ Ryuunosuke robiła wrażenie przystojnego mężczyzny, więc wszystkie okoliczne dziewczyny chciały się z nią umawiać, biorąc ją za dobrą partię do zamążpójścia. Wzbudzała zainteresowanie tak dużej liczby niewiast, że nawet Mendoo mógłby jej tylko pozazdrościć. Później zaś miała twardy orzech do zgryzienia, jak przekonać dziewczyny, że tak w ogóle to jest kobietą. W końcu kiedy jednak już zdołała przekonać owe nieszczęsne niewiasty, że jest dokładnie tej samej płci, te i tak zemdlały na jej widok. Nasz rozpustnik - Ataru, będący psem na baby, zna prawdziwą płeć Ryuunosuke. Tak więc przy każdej nadarzającej się okazji dokucza jej z tego powodu, kiedy chce poderwać inną dziewczynę. Ale już parę dziewczyn zdołało poznać specjalność Ryuunosuke, czyli prawego podbródkowego wprost na szczękę. Kiedy ubierze się od stóp do głów, swoim wyglądem przypomina beczkę do kiszenia kapusty. Czyni to po to, aby utwierdzić się w przekonaniu, że chce się stać prawdziwym mężczyzną. Ale nie w tym sęk. Nosząc tyle ciuchów, Ryuunosuke zmuszona jest ukrywać swoje piersi pod całym stosem gęsto uciśniętych bandaży, ponieważ jej ojciec nie wyobraża sobie, żeby używała takich atrybutów kobiecych jak biustonosz. Pewnego dnia postanowiła jednak, że zrzuci z siebie ten skrywający prawdę przedmiot i wybierze się do szkoły bez niego. Niestety, w konfrontacji ze stadem nieustannie obłapiających ją samców, zmuszona była do powrotu do starych zwyczajów.

Ryuunosuke chce być kobietą. Chce nosić sukienki, robić sobie makijaż i umawiać się na randki z chłopakami, jak każda normalna dziewczyna w jej wieku. Jest to jednak bardzo trudne do realizacji, od kiedy jej zaborczy ojciec stara się stłamsić jej prawdziwą, kobiecą naturę. Niezwykle rzadko zdarzają się okazje, że Ryuunosuke wygląda bardzo kobieco. Wtedy okazuje się, że jest naprawdę bardzo atrakcyjną dziewczyną. Jest to jednak zupełnie beznadziejny przypadek, gdyż jej męskie tendencje z reguły biorą górę i wyhamowują ją w pół drogi (do kobiecości).

Notka na temat imienia:
Ryuunosuke jest imieniem przeważnie nadawanym chłopcom. Żadna dziewczyna nigdy w życiu nie chciałaby nosić takiego imienia.

Seiyuu:
Bardzo dziki i zarazem zabawny głos Ryuu-chan, należy do Mayumi Tanaka. Potrafi ona doskonale wcielać się w męskie role. Uczestniczyła ona również w takich produkcjach, jak "DragonBall" (jako głos Klylin), "Yuu Yuu Hakusho" (jako Koenma), "Laputa" (Pazu), czy też "Papuwa-kun" (jako Papuwa).

## SHUUTAROO MENDOO

Oto powszechnie szanowany Shuutaroo Mendoo. Jest potomkiem najbogatszej rodziny na Ziemi, która wywodziła się z kasty samurajów. Shuutaroo odziedziczył 4 tryliony dolarów po Konglomeracie Mendoo. Dla jego rodziny stać się posiadaczami większości Japonii, to jak zjeść banana z masłem. Klan Mendoo posiadł nawet władzę militarną. Mają do swojej dyspozycji tajną policję, a najbardziej spektakularne jest to, że posiadają wysoko zaawansowaną i potężną prywatną armię, która z łatwością zmiotłaby japońskie oddziały, jeżeli by zaszła taka potrzeba.

Mendoo próbuje żyć zgodnie z zasadami kodeksu bushido. Jest dobrze wychowany, elegancki, wysportowany, przystojny, rycerski, zdyscyplinowany, inteligentny i obrzydliwie bogaty. Krótko mówiąc, posiada wszystko, za czym dziewczyny szaleją... , zwłaszcza pieniądze. Mendoo jest wyjątkowo aktywnym kobieciarzem. Uderza do każdej dziewczyny, którą tylko ujrzy. Wszystkie dziewczyny traktuje on jednak jak boginie, co jest antytezą jego stosunku do mężczyzn. Tych traktuje jak nikomu niepotrzebne śmiecie.

Shuutaroo Mendoo pojawił się nagle pewnego dnia w liceum Tomobiki, najzwyczajniej w świecie (pytam tylko: w którym świecie?) wyrzucony na spadochronie z jednego z prywatnych bombowców należących do rodu Mendoo. Shuutaroo, który nie toleruje debili (podobnie zresztą jak Sokrates) i brzydoty, niemal natychmiast stał się zawziętym rywalem naszego protagonisty, Ataru Moroboshi. Mendoo, gdyby chciał, mógłby mieć każdą dziewczynę niemal na zawołanie, ale jemu wystarcza sama świadomość tego faktu.



Jedyną dziewczyną, którą tak naprawdę pożąda, jest Lum. Wystarczy tylko powiedzieć, że Lum nie interesuje już żaden mężczyzna od czasu, kiedy kompletnie zadurzyła się w Ataru. To jest właśnie najważniejszy powód wrogiej postawy Mendoo wobec Ataru. Bez swojej potęgi i dystyngowanych manier, Mendoo jest jeszcze gorszy od Ataru. Żadną miarą nie da się ocenić, który z tej dwójki ma największe libido w całej Japonii. Zawsze współzawodniczą ze sobą o kobiece względy. Oczywiście Mendoo czyni to ze znacznie większym wyczuciem, co jednak nie zawsze jest dobrym rozwiązaniem. Kiedy na zalotach upływa mu zbyt dużo czasu, Mendoo wychodzi na jeszcze większego idiotę niż Ataru. Największym błędem Mendoo jest jego duma. Na zewnątrz wygląda niemal jak chodzący ideał i on sobie z tego doskonale zdaje sprawę. Jest przez to potwornym egocentrykiem myślącym tylko i wyłącznie o sobie. W każdym bądź razie, łatwo go rozzłościć malutkim uchybieniem. Kiedy jego honor zostanie naruszony, albo wyczuje w czyimś zachowaniu choćby najmniejszy ślad prowokacji, natychmiast wyciąga swoją starożytną katanę samurajską powodowany rządzą mordu. W skrajnych chwilach potrafi wyekspediować swoją armię do walki w prywatnych starciach.

A jakie są osobiste lęki Mendoo? Czuje przeszywający strach w starciu z ciemnościami i małymi, ciasnymi pomieszczeniami. Klaustrofobia jest jego okropną bolączką. Każda z wyżej wymienionych rzeczy doprowadza go do stanu niekontrolowanego szaleństwa. Ukrywa to jednak skrzętnie w towarzystwie kobiet z którymi aktualnie przebywa, udając największego twardziela w okolicy. Z kolei Ataru wykorzystuje to skrzętnie i doprowadza Mendoo na skraj szaleństwa. Chce wysadzić go z siodła i pozbyć się niewygodnego konkurenta. Zmiany nastrojów Mendoo są zadziwiające. Czasami jest patetyczny, zarozumiały, a czasami okazuje się być kompletnym tchórzem, wyglądającym niczym psychopata w chwili ataku szału. Dzieje się tak dlatego, że Shuutaroo Mendoo, jako dziecko zamartwiał się przyszłością, co powodowało powstawanie u niego głęboko skrywanych lęków i fobii.

Można dodatkowo zauważyć, że symbolem Mendoo jest ośmiornica. Ozdobnym herbem rodowym Mendoo jest twarz ośmiornicy, podobna do tych, jakie czasami można zauważyć na festiwalach ulicznych. Największym zaś hobby ośmiornicy jest posiadanie jak największej liczby podległych jej ośmiorniczek. Rozkazy wydawane przez Mendoo wykonują członkowie jego osobistej świty, ubrani w czarne okulary i o wyglądzie profesjonalistów. Niech jednak nie zmyli Was ich wygląd. Faceci są kompletnie do niczego, nie znają się na niczym i zawalą każdą robotę. Koniec końców, Mendoo i tak musi wykonać wszystko sam osobiście.

Mendoo nie miał łatwego życia. Najwięcej problemów spada na jego głowę ze strony ludzi, z którymi musi codziennie koegzystować: szaleni rodzice, siostra z sadystycznymi upodobaniami, jego "bodyguard", który powoduje większe niebezpieczeństwo swoimi

odruchami, niż jego najwięksi wrogowie. A dodatkowo jeszcze Ataru Moroboshi stojący na jego drodze do szczęścia! W końcu jednak on i Ataru zostaną największymi przyjaciółmi, nawet jeśli duma nie pozwoli żadnemu z nich przyznać się do tego. No cóż, można zdradzić, że będzie to destrukcyjny rodzaj przyjaźni.

Notka na temat imienia:
"Mendoo" oznacza "kłopoty", "komplikacje", lub też "skomplikowany", "poważny". Może to również oznaczać "salę z maskami".

Seiyuu:
Głosu użyczał utalentowany Akira Kamiya. Grywał jeszcze parę interesujących ról: Kyuusaku w "Cat-Girl Nuku Nuku" ("Ban'no bunka Neko Musume"), Ryo Saeba w "City Hunter", Mitaka w "Maison Ikkoku", rycerza Ashrama w "Record of Lodoss War", Shinnosuke w "Yawara", Roy Fokker w "Macross" i wiele innych.

## RYOOKO MENDOO

Jest urocza, skromna, dobrze ułożona i - możesz nam wierzyć - nie zawahałaby się rzucić ci granat pod nogi, kiedy obrócisz się do niej plecami. Oto prawdziwe oblicze Ryooko: zepsuta do szpiku kości i lubiącą psikusy (nie zawsze najwyższego lotu) młodsza siostra Shuutaroo Mendoo. Łatwo udowodnić, że jest ona najbardziej niebezpieczną kobietą w "Urusei Yatsura", wcieleniem najczystszego zła.

Dorastając, zawsze chodziła własnymi ścieżkami, a otoczona luksusem szybko się nudziła. Odkryła wreszcie, że sprawianie kłopotów ludziom i obserwowanie czyichś cierpień były najlepszymi formami rozrywki.

Podłe i podstępne kawały, w powiązaniu z demonicznymi żartami stały się podstawą jej przyjemności. Laleczki voodoo, granaty, bomby, bronie, miny przeciwpiechotne, śmiertelne maski - to tylko niewielka cząstka jej arsenału. Ryooko często organizuje wielkie spotkania, zapraszając na nie wszystkich bohaterów "Urusei Yatsura". W ten to sposób zrzuca z siebie jarzmo i jej pech przechodzi na niczego nie podejrzewających głupców, a sama Ryooko wychodzi z przyjęć bez szwanku.

Jedną z większych przyjemności odnajduje w zadręczaniu swego brata, który musi się nią przez cały czas opiekować. Wykorzystuje jego nadopiekuńczość, która w rezultacie obraca się przeciwko niemu samemu. Obmyśla podstępne i zawiłe plany, w jaki sposób doprowadzić Mendoo do ostatecznej wściekłości, upokorzyć go, a nawet zabić! Zdecydowała się nawet na flirt z Ataru, czyniąc to wyłącznie po to, aby brat stracił panowanie nad sobą.



Manipulująca ludźmi i sadystyczna Ryooko, ma w swoim repertuarze wiele teatralnych zagrywek. Nie mówimy o tym ze względu na to, że używa ogranych teatralnych chwytów, ale dlatego iż jest ona aktorką w każdym calu. Na okrągło udaje niewinną dziewczynkę i jest w tej roli niesamowicie przekonywująca. Wygląda również jak słodziutka dziewczynka. Ale pod tą zasłoną niewinności, czai się zakręcona dusza. Ciągle wypróbowuje i krzywdzi innych, udając przy tym, że absolutnie nic się nie dzieje.

Sługami Ryooko są legiony pozbawionych twarzy kuroko (maszyniści w teatrze kabuki, którzy ubrani na czarno od stóp do głów, pomagają przy inscenizacji). Są gotowi zrealizować każdy jej plan, nawet jeśli akurat są zatrudnieni przy sztuce kabuki. To kolejny przykład do jej ciągotek bycia aktorką. Kuroko wożą ją na wózku po całym mieście, a rolę konia pociągowego spełnia dwóch z nich udając jego nogi.

Jej zainteresowania miłosne ogniskują się wokół Tobimaro Mizunokooji, ale nie mamy pewności, czy on czuje to samo do niej. Przez większość czasu próbuje się trzymać od niej z daleka. Ryooko sprawiła mu już wiele bólu, ale Tobimaro nauczył się czegoś więcej: nigdy nie doprowadzić ją do zazdrości. Na początku Ryooko udaje, że nic się nie stało. Później zaś ląduje wprost na twojej twarzy, spycha cię w przepaść, zrzuca ci jeszcze na dokładkę zestaw materiałów wybuchowych, by na końcu odegrać dramatyczną scenę nad twoim, już martwym, ciałem.

Notka na temat imienia:
"Mendoo" oznacza "kłopot", "trudność". Ryooko żyje więc stosownie do swojego nazwiska, starając się bardziej nawet niż jej brat. Z tego co wiemy, Ryooko jest zaś bardzo pospolitym imieniem w Japonii.

Seiyuu:
Seiyuu Ryooko jest Mami Koyama. Największą dotychczasową jej rolą jest zagranie Arale-chan w "Dr Slump". Podkładała również głos pod Kei w "Akirze", Himiko w "Vampire Princess Miyu" i tytułową Maris w "Maris the Choojoo".

## KURAMA



Jest księżniczką wywodzącą się z obcej rasy z kosmosu, Karasutengu (Gobliny-Wrony). Tak jak Oni, tengu są kolejnymi kreaturami zaczerpniętymi z japońskiej mitologii (patrz: artykuł "Obake, tengu i inne", Kawaii nr 9/98). Karasutengu są typem tengu, które swoim wyglądem przypominają wrony.

Królewska linia Karasutengu zaczęła zanikać, od kiedy na rodzinnej planecie Kuramy zaczęło brakować humanoidalnych osobników. Aby uratować swój ród, Kurama została umieszczona w kriogenicznej kapsule i uśpiona. Kiedy już usnęła, jej mali pomocnicy (chyba nie musimy przypominać, że wyglądali jak wrony?) zaczęli szukać odpowiedniego, znaczy się przystojnego i cnotliwego, kandydata. Musiałby przebudzić ją ze snu i następnie miało dojść pomiędzy nimi do sparzenia (może zabrzmiało to brutalnie, ale chodziło przecież o przetrwanie gatunku!). Według prawa Karasutengu, księżniczka miała prawo na zbliżenie tylko z tym mężczyzną, który przebudzi ją ze snu.

Ale w takich sytuacjach zawsze musi zadziałać Prawo Murphiego (a nie Karasutengu). Mężczyzną, który przebudził ją pocałunkiem był nie kto inny, tylko Ataru Moroboshi. Nie był to niestety samiec, jakiego pragnęła księżniczka. O Ataru, który kilkakrotnie odepchnął Kuramę, można powiedzieć wiele rzeczy, ale nie to, że jest cnotliwym mężczyzną.

Początkowo Kurama myślała, że jest w stanie zmienić Ataru, ale po wielu nieudanych próbach stwierdziła, że nasz pechowiec jest zepsuty do szpiku kości. Później już po prostu stara się uniknąć zbliżenia z Ataru. Aby uzdrowić się z tego stanu, Kurama próbowała sobie złowić kolejnego faceta, który choć trochę miałby lepszy wygląd i byłby mniej głupi, ale i tutaj zabrakło jej szczęścia. Zawsze na jej drodze do szczęścia musiało się coś zepsuć. I tak: Mendoo okazał się facetem zbyt patetycznym i tchórzliwym, Ryuunosuke nie był tym samcem, jaki sobie początkowo wyobrażała, natomiast Rei był dla niej idealnym kandydatem aż do czasu, kiedy to okazało się, że tak naprawdę jest on idiotycznie wyglądającym krowim tygrysem. Pomyślała więc sobie, że tak naprawdę nie ma dla niej dobrego faceta i od tego czasu zgorzkniała i stała się zimna.

Wszystkie myśli Kuramy ogniskują się na przetrwaniu jej rodu. Z powodu swojego intensywnego trybu życia, często wyładowuje swoją złość przeciwko innym. Szczególną awersją darzy rasę Oni. Kurama jest również bardzo powierzchowna i sztuczna, a swoje zainteresowanie kieruje tylko i wyłącznie na przystojnych mężczyzn. Jej obca energia daje jej możliwość wytwarzania potężnych podmuchów wiatru za pomocą gigantycznego wieloużytkowego wachlarza (co zresztą jest zgodne z japońską mitologią, gdzie Karasutengu mogli zsyłać wiatry o sile tornada).

Seiyuu:
Głos Kuramy należy do Rihoko Yoshidy.

## SAKURA



Sakura jest piękną pielęgniarką w Szkole Średniej Tomobiki, która ma w dodatku to szczęście (lub nieszczęście) bycia siostrzenicą sprośnego mnicha Cherry. Jest potężną shintoistyczną kapłanką. Mistyczne i potężne moce są silne w jej rodzinie. Najlepszym przykładem na poparcie tej tezy, jest właśnie jej wujek Cherry. Sakura również posiadła wiele mocy, szczególnie zdolność wykonywania sztuczek magicznych oraz możliwość kontroli demonów i duchów. Sakura do spółki z Cherry wykonuje wiele oczyszczeń i egzorcyzmów nad demonami. Tak jak jej wujek, zawsze i wszędzie widzi omeny, złe znaki, zmusza więc Ataru, aby wysłuchał jej duchowych porad. Nawet jeśli z tej krótkiej charakterystyki wynika, że ma dużo wspólnego ze swoim wujkiem, tak naprawdę Sakura nie znosi jego towarzystwa, zresztą jak wszyscy wokoło. W rzeczywistości sprała go więcej razy, niż ktokolwiek mógłby przypuszczać, choć - powiedzmy sobie szczerze - zasłużył sobie na to. Ponieważ Sakura jest tak wspaniałą kobietą, niemal nie do pomyślenia dla większości ludzi jest fakt, że jest spokrewniona z tak ohydnym, paskudnym mnichem. Wszyscy młodzieńcy w Szkole Średniej Tomobiki są ślepo zakochani w tej dojrzałej i inteligentnej kobiecie. Są nawet w stanie zrobić sobie krzywdę i wręcz poważnie się okaleczyć, aby tylko móc "zasłużyć" sobie na wizytę w gabinecie lekarskim pielęgniarki Sakura.

Sakura zaś nie ma żadnej litości i pozostaje niewzruszona na rozpustne i lubieżne zakusy młodzieńców. Osobiście rozwścieczają ją zachowanie męskiej części uczniów i na ich zboczone wybryki zawsze reaguje wzmożoną przemocą (już Freud mówił, że masochiści przyciągają sadomasochistów). Ale nawet wzmożona przemoc nie jest w stanie trzymać chłopców na dystans. To również nie ma żadnego wpływu na zachowanie naszego głównego rozpustnika, Ataru Moroboshi.




Pośród różnego rodzaju dziwnych zdolności, Sakura może również pożreć niemal górę jedzenia, bez przybrania ani grama na wadze (czego zazdroszczą jej wszystkie kobiety w okolicy). Sakura nie jest jednak żarłokiem, ale po prostu ma troszeczkę duży apetyt, tak iż potrafi spałaszować furę żarcia (można by nią wyżywić całą armię).

Sakura zachowuje się poważnie, jak na swój wiek i wydaje się, że jest trochę staroświecka. Jak na młodą i piękną kobietę dziwne jest to, że postępuje niczym stara panna. Nawet sposób jej mówienia jest staromodny. Często bzikuje, zachowuje się autorytatywnie, prawie jak zramolała staruszka. W ogóle nie da się jej porównać z nowoczesnymi kobietami. Wydaje się, że nawet kiedy była nastolatką, traktowała siebie jak dorosłą osobę. Trudno więc uwierzyć, że kiedykolwiek była małą dziewczynką.

Jest bez wątpienia bardzo silną czarodziejką. Kontrastuje to jednak z jej budową ciała. Już od dziecka była bardzo wątła i nigdy nie była specjalnie odporna na choroby. Zawsze nękały ją wszelkiego rodzaju przypadłości. Jako protegowana swojego wujka Cherry, pewnego dnia Sakura wyruszyła, aby odprawić egzorcyzmy na Ataru, gdyż ten od małego posiadł dziwną zdolność przyciągania różnego rodzaju złych duchów i plag. Jak więc myślicie, co się mogło stać? Ponieważ pech nigdy go nie opuszczał, choroby opuściły ciało Sakury, a przeniosły się na Ataru. Od tego czasu Sakura cieszy się wyśmienitym zdrowiem. Ale nie był to ostatni raz, kiedy próbowała wyleczyć Ataru z jego chronicznego pecha. Sakura traktuje zadanie duchowego wyleczenia Ataru jako swój obowiązek, czy tego chce, czy nie.

Notka na temat imienia:
"Sakura" po japońsku oznacza "kwiat wiśni".

Seiyuu:
Głos Sakury należy do Washio Machiko. Sakura była (przynajmniej dotąd) jej jedyną główną rolą w karierze. Ale swój głos użyczała również w różnych filmach mistrza Hayao Miyazakiego: "Laputa", czy też "My Neighbour Totoro" ("Tonari no Totoro").

## OYUKI

Oyuki jest bardzo pogodną i pełną wdzięku Królową Neptuna, a także kolejną starą przyjaciółką Lum z kosmosu. Pochodząc z zamrożonej planety, jaką jest Neptun, posiada zdolność kontrolowania elementów, takich jak śnieg i lód. Potrafi również spożytkowywać istniejące krzywizny w czasoprzestrzeni, dzięki czemu łatwo i szybko może przemieszczać się pomiędzy planetami.



Oyuki jest zawsze układna i zachowuje się niczym prawdziwa dama. Nigdy nie pokazuje na zewnątrz swoich prawdziwych emocji i przypomina chodzący obraz skromności (niezależnie od okoliczności). Jest zawsze bardzo uprzejma i słodka dla innych, a kiedy przemawia, czyni to z wielką godnością i grzecznością zarazem. Zachowuje się zgodnie z etykietą. Nawet jeżeli wszyscy w około stracą zdolność racjonalnego działania i myślenia, Oyuki jest jedyną osobą zachowującą zimną krew.

Ale nigdy, przenigdy, lepiej nie oglądać jej mrocznej strony. Jeżeli kiedykolwiek Oyuki się wścieknie, lepiej bracie zjeżdżaj, gdzie pieprz rośnie, nie oglądając się za siebie. Podczas tych niezwykle rzadkich okazji, kiedy Oyuki zaczyna się wściekać, nie okazuje tego na zewnątrz, ale powoli przybiera poważną minę, a ciśnienie w jej żyłach gwałtownie wzrasta. Nagle jej moc kontrolowania lodu wyrywa się spod kontroli. Cóż nas wtedy czeka? Wiatr, lód, śnieżna burza i niesłychana rzeź niewiniątek zakutych w lodowe bryły.

Żeby było jasne dodamy, że doznaje takich samych emocji jak każdy, ale jej wyraz twarzy nigdy się nie zmienia (coś a la Clint Eastwood w "Za garść dolarów"). W sumie jest to dosyć straszne, gdyż człowiek nie ma zielonego pojęcia, co też uroiło się w ślicznej główce Oyuki. Na szczęście jednak nie trzeba zastanawiać się, o czym myśli.

Lodowa królowa jest również wykwalifikowaną business woman. Jest przy tym leciutko skąpą w sprawach stricte finansowych. Jest bardzo niezdecydowana jeśli chodzi o pożyczanie pieniędzy komukolwiek, a każdy, który kiedykolwiek próbował ją oszukać i jej kosztem wzbogacić swój portfel, narażony jest na jej lodową karę. Jedynie Oyuki jest naprawdę zorientowana w ilości kosmicznych ras. Wynika to z jej rozległych transakcji finansowych i interesów prowadzonych w całym wszechświecie.

Oyuki niemal zawsze spędza czas z Benten. Są świetnymi przyjaciółkami, mimo że mają zupełnie odmienne osobowości.

Notka na temat imienia:
"Yuki" oznacza "śnieg", natomiast "O" jest przedrostkiem pełniącym rolę honoryfikatora. Jest to jeden ze sposobów zwiększania grzeczności wypowiedzi. "Oyuki" oznacza więc "zaszczytny śnieg". Oyuki nie jest jakimś niezwykle rzadkim imieniem w Japonii, a do naszej bohaterki pasuje idealnie.

Seiyuu:
Oyuki grała Noriko Ohara. Inne jej role to: Conan w "Mirai Shoonen Konan" i Claudia w "Macross".



## TOBIMARO MIZUNOKOOJI

Tobimaro Mizunokooji jest spadkobiercą rodu Mizunokooji, właścicieli potężnego imperium różnego rodzaju sportowych gadżetów. Jego stałym rywalem od dzieciństwa jest Shuutaroo Mendoo, grający w baseball młodzieniec o wyglądzie gwiazdora.

Już od pokoleń dwa najbogatsze rody w Japonii, klan Mizunokooji o szlacheckim rodowodzie i klan Mendoo, wywodzący się z rodu samurajów, prowadzą ze sobą spór rodowy. Tak jak to czyniły rody Mizunokooji i Mendoo, tak również czynią ich potomkowie - Shuutaroo i Tobimaro. Ich nieustająca wojna o władzę i szacunek trwa od dzieciństwa po dziś dzień. Oboje nawet ciągle zwracają się do siebie per "Shuu-chan" i "Ton-chan", dokładnie tak samo, jak to czynili będąc dziećmi.



W wyniku ich zaciętej rywalizacji, doszło już do wielu pojedynków pomiędzy dwoma dumnymi spadkobiercami ogromnych fortun. Jedno z ich najbardziej "świętych" starć, ma formę corocznych pojedynków baseballowych, gdzie nasi młodzieńcy również stają osobiście na linii. Ale jak dotąd każdy mecz, który się odbył, kończył się remisem (stan aktualny: podwójny knock out). Aby przygotować się świetnie do pojedynku, Tobimaro żyje w górach, prowadzi rygorystyczny tryb życia, połączony z katorżniczym treningiem. Powiedzmy sobie jednak szczerze, że trening ten zawiera więcej elementów wschodnich sztuk walki niż baseballu, ale to już taki lokalny koloryt bohaterów stworzonych przez Takahashi Rumiko. Ponieważ w górach Tobimaro nie miał co jeść, musiał on więc często pożywiać się piłeczkami baseballowymi, aby przetrwać. No cóż, w ten sposób nabrał tendencji do "wdychania" piłek, więc czasami podczas pojedynku zdarzy mu się łyknąć piłeczkę lub dwie (tak dla wzmocnienia).

Ton-chan nie lubi dziewcząt i ma w zwyczaju im nie ufać, co jest pozostałością po jego ciężkim dzieciństwie i działaniem podświadomości wspomaganej wspomnieniami poczynań jego sadystycznej siostry Ryooko. Najdziwniejsze jest jednak to, że mimo iż nie ufa on kobietom, jego tajna osobista policja i grupa służących składa się wyłącznie z żeńskiej części ludzkości. Tobimaro jest tym, co ludzie zwykli nazywać ekscentrycznymi jednostkami, jeśli nie rzec inaczej - staroświeckimi jednostkami. Często więc bierze kąpiele, ubiera się w porozrywaną i wyglądającą jak u łachmaniarza samurajską szatę. Ponadto preferuje raczej życie zgodne z duchem czasów przeszłych, odwzorowując zwyczaje starożytnej Japonii. Jego ubiór, wygląd i zwyczaje dokładnie ukrywają jego aktualny stan majątkowy.



Obecnie Tobimaro poświęcił całe swoje życie dla baseballa, chcąc pogodzić ideę starożytnego wojownika ze sportem. To spowodowało lekkie wykrzywienie jego psychiki, w wyniku czego Tobimaro stanowi obecnie mieszaninę stoickiej szlachetności i głupowatości. Posiada przy tym prawdziwy samurajski honor, a nie tylko pozę, jaką przybiera jego odwieczny rywal, paradujący z samurajskim mieczem, Mendoo. Tobimaro obsesyjnie stara się więc pokonać go i stale organizuje różnego rodzaju turnieje i zawody.

Notka na temat imienia:
Nazwa rodu, czyli "Mizunokooji", jest zaczerpnięta z realnego nam świata. Niech nikomu na myśl nie przychodzi seria "Sailor Moon". Nie o to tu chodzi. "Mizuno" jest, jak Wam zapewne wiadomo, jednym z gigantów na rynku artykułów sportowych, znanych zwłaszcza ze świetnego osprzętu do gry w baseballa (chociaż mój znajomy kupuje cały czas ich obuwie do biegania). W tym wypadku chodzi jednak tylko o skojarzenia.

Seiyuu:
Głos Tobimaro należy do Shimada Bin. Użyczał on również głosu w "You're Under Arrest!" (jako Nakajima) i w "Ranma 1/2" ("Ranma Nibunnoichi"; jako Sentaroh).

## TSUBAME OZUNO

Tsubame jest czarnoksiężnikiem, który praktykował czarną magię na zachodzie. W rezultacie jego magia ma wyraźnie europejskie i amerykańskie cechy. Sposób w jaki egzekwuje swoje umiejętności przypomina bardziej występy magików, niż prawdziwą sztukę czarnoksiężników.

Tsubame był zaręczony z Sakurą. Byli ze sobą od kiedy zaczęli robić wspólne przedstawienia, ale nigdy na dobre się nie związali. Oboje są straconymi kochankami. Ich związek jest nieustannie zagrożony. Tsubame i Sakura są zajęci robieniem kariery aż do tego stopnia, że nie mają dla siebie czasu. Cokolwiek by razem nie robili, problemy zawsze pozostaną. Jeszcze nigdy nie mieli randki, która nie zakończyłaby się jakimś nieporozumieniem pomiędzy nimi, lub katastrofą spowodowaną przez kogoś innego, który akurat musiał się napatoczyć. Prawdopodobnie już dawno byliby małżeństwem, gdyby reszta ekipy nie wtykała nosa w nie swoje sprawy i pozwoliła im na trochę intymności i prywatności. Ale to nie ma w sumie większego znaczenia. To nam nie pomoże zrozumieć, dlaczego Tsubame jest w stosunku do Sakury tak niezdecydowany i głupi.



Notka na temat imienia:
"Tsubame" jest japońskim słowem oznaczającym "jaskółkę", natomiast "Ozuno" oznacza "z Oz" (jak Czarnoksiężnik z krainy Oz).

Seiyuu:
Głos Tsubame, czyli Kazuhiko Inooe odgrywał jeszcze takie role, jak: Mamoru Kusanagi w "Blue Seed" i Mikado Sanzenin w "Ranma 1/2"( "Ranma Nibunnoichi").

## KOTATSU-NEKO

Kotatsuneko (kot Kotatsu) jest przeogromnym duchem kota, który zamarzł na śmierć dawno temu, kiedy to został wykopany za drzwi w środku zimy przez swoich okrutnych właścicieli. Duch kota postanowił zostać złym upiorem, wyjącym i nawiedzającym wszystkich złych ludzi, którzy kiedykolwiek odmówili mu schronienia.

Ponieważ nasz kot zmarł w wyniku zamarznięcia, dlatego też obecnie najbardziej interesuje go ciepełko. Jego mrocznym przedmiotem pożądania jest kotatsu, ponieważ jego poprzedni właściciel nigdy nie dopuszczał go w jego pobliże. Kotatsu są małymi przypiekaczami w kształcie stolika z grzejnikiem umocowanym pod spodem, które służą do podgrzewania. Kotatsuneko był przyjemnie zaskoczony swoim odkryciem, że kotatsu emitują taką dużą porcję ciepła.

Jest ładnym i cichym kocurem, siedzącym sobie najspokojniej w świecie z łapami pod stołem, popijając przy tym herbatkę i przekąszając sobie taiyaki (taka ryba w kształcie naleśników). Nigdy nikogo nie niepokoi, chyba że ktoś pierwszy nadepnie mu na odcisk. Jako duch dysponuje nadnaturalną siłą i kiedy już się wścieknie, jest niemal nie do powstrzymania. Najczęściej używa swojej zwierzęcej, brutalnej siły i mistrzowskich ciosów sumo do rozprawienia się ze swoimi oponentami. To wszystko czyni naszego sumo-kotka najpotężniejszą postacią w całym tym cyrku (oprócz rzecz jasna Oyuki).

Postać Kotatsuneka spełnia częściowo w filmie rolę zwierzęcej maskotki (to podstawa od czasu disneyowskiej epoki). Jest dowcipnym dodatkiem dla całej menażerii siedząc sobie spokojnie gdzieś w tle.



Dobre widowisko wprost wymaga bohatera o zakręconym wyglądzie i oto jest - Kotatsuneko.

Kotatsuneko ma w zwyczaju pojawiać się w najdziwniejszych miejscach. Większość wolnego czasu (kiedy nie straszy) spędza na bezproduktywnych wędrówkach z obleśnym mnichem Cherry, malcem Jaritenem, lub też pryncypałem ze Szkoły Średniej Tomobiki. Pozostałe chwile spędza na nawiedzaniu pokoju Ataru (jakżeby inaczej).

Seiyuu:
Tak naprawdę Kotatsu w ogóle się nie odzywa, a jedynie wydaje z siebie subtelne dźwięki. W każdym bądź razie jego seiyuu jest Tomohiro Nishimura.

Następnym razem w Lumomanii: filmy kinowe spod znaku "UY" oraz "Beautiful Dreamer"! Be there.

Opracowali:
*Bandmanka & Mr.Gato*

## Mangowe Star Wars!

Uwaga uwaga wszyscy fani Gwiezdnej Sagi! Oto okładki kolejnych zeszytów z czteroczęściowej, mangowej serii Star Wars oraz gotowe już dwie pierwsze. Przypomnę, że (pierwsza?) seria składająca się z czterech zeszytów, obejmuje czwarty epizod Sagi, zatytułowany: "Nowa nadzieja" (New hope). Jak zdołaliśmy się dowiedzieć, trzeci zeszyt jest już w sprzedaży od 9. września, natomiast czwarty zeszyt będzie do zdobycia od 14. października, oczywiście w USA. Ale kto wie, może...

**Oto dokładniejsze dane na temat tego wydania:**
1 zeszyt - dostępny od 8. lipca - 96 stron - 9.95$
2 zeszyt - dostępny od 12. sierpnia - 96 stron - 9.95$
3 zeszyt - dostępny od 9. września - 96 stron - 9.95$
4 zeszyt - dostępny od 14. października - 96 stron - 9.95$

Wszystkie rzecz jasna w klasycznej czerni i bieli, jak na porządną mangę przystało! Zresztą, zobaczcie sami... :)

**Fanx from Jedi to Killer!**



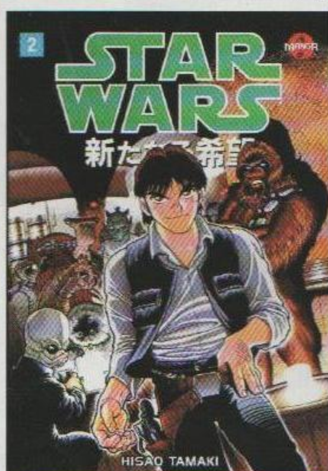













Star Wars © Lucasfilm/Tamaki Hisao/Adam Warren

**Errata**

**- Numer wrzesień'98: Mangowy Zawrót Głowy, str.6 - Telegram z Japonii:**

Yōko Kanno, to ZNANA KOMPOZYTORKA muzyki, między innymi do: The Visions of Escaflowne i Macross Plus, a nie jak napisaliśmy: "...dotychczas nieznany, niejaki...". Za błąd przepraszamy.

**ŚWIAT MANGI 4**

Uwaga! Ważna wiadomość dla wszystkich chętnych, chcących wybrać się na imprezę Manga no Sekai 4 (Świat Mangi 4). Data zjazdu uległa zmianie z przyczyn niezależnych od organizatorów. A zatem mający się odbyć konwent w dniach 3-4 października, zostaje przesunięty o dwa tygodnie, czyli na **17-18 października**. Jednak organizatorzy zastrzegają, że i ten termin również może ulec zmianie (no cóż, pewna jest tylko śmierć i podatki), a zatem najlepiej upewnić się dzwoniąc do organizatorów (i rezerwując miejsce). Oto namiary: Tomasz Truszkowski tel.: (058) 671-62-50, e-mail demonek@manta.univ.gda.pl, lub Arkadiusz Cicholiński tel.: (058) 665-40-06. Reszta bez zmian (patrz - Kawaii wrzesień 98 - Mangowy Zawrót Głowy).

## IX Ogólnopolski Konwent Twórców Komiksu w Łodzi

10-11 października w Łodzi już po raz dziewiąty będzie miała miejsce cykliczna impreza poświęcona twórcom i miłośnikom komiksu. Należy jednak zaznaczyć, że po raz pierwszy w historii tej imprezy, swoje piętno odciśnie na niej manga! Drugi dzień imprezy, czyli 11 października (niedziela), będzie w dużej mierze przeznaczony dla wszystkich fanów mangi i anime. Czeka na Was wiele atrakcji, między innymi: konkursy, quizy z wiedzy o mandze, giełda wydawnictw anime/manga, wystawa oryginalnych prac Naoko Takeuchi, spotkania z ludźmi ze świata polskiego rynku mangowego (J.P. Fantastica, Planet Manga, Kawaii) oraz projekcje anime przez cały dzień!
Impreza odbędzie się (jak co roku) w Łódzkim Domu Kultury przy ulicy Traugutta 18. Organizatorzy przewidują symboliczną opłatę za wstęp (ok. 5 złotych).



Star Wars © Lucasfilm ltd.

## KONKRET czyli Imperialna Akademia Kadetów

Uwaga fani Gwiezdnych Wojen i mangi! Właśnie teraz, w znanej nam galaktyce, 6-8 listopada br. w Warszawie, odbędzie się pierwszy w Polsce zjazd fanów Gwiezdnej Sagi! Impreza odbędzie się na terenie Wojskowej Akademii Technicznej.
Organizatorem jest Konfederacja Fantastyki "RASSUN".
**Kontakt:**
ul. Koszykowa 69/4, 00-667 Warszawa tel. 0 601 325 595,
e-mail: shaman@demeter.psych.uw.edu.pl -
Witold Siekierzyński lub
fantast@demeter.psych.uw.edu.pl
Przewidziano spotkania z pisarzami, spotkania z redakcjami pism poruszających tematykę szeroko pojętej fantastyki, projekcje filmów (również anime!), prelekcje, sprzedaż książek, salę komputerową (Internet i gry), promocję polskiego Magic: the Gathering, gry terenowe, czyli - szaleństwa na poligonie, konkursy (nie tylko literackie i filmowe). Zaproszono również gości honorowych i to zarówno ze strony Imperium, jak i Rebelii. Między innymi swój udział zapowiedzieli: Feliks W. Kres, Eugeniusz Dębski, Ela Gepfert, Krzysztof Papierkowski, Grzegorz Kozubski, Rafał A. Ziemkiewicz, Andrzej Zimniak, Jacek Komuda, Marek Oramus, Maciej Parowski, Jarek Grzedowicz, Tomasz Kołodziejczak, Wojciech Birek (Thorgal i komiks fantastyczny w Polsce) i inni.
Niniejsza impreza będzie kontynuowana na tegorocznym Nordconie, który tym razem odbędzie się pod hasłem: Imperium kontratakuje!

A oto kilka szczegółów odnośnie zamawiania miejsc:
Akredytacja: 30 pln
Noclegi - sala 30. osobowa (łóżka - teren akademików wojskowych): 10 pln/noc
Hotel - ok. 30 pln/noc (wyżywienie we własnym zakresie)
Konto: Pekao S.A. III o/W-wa 12401040-27042740-2700-401112-001

MANGA-TELEGRAM

# OTAKU NO VIDEO

*Otaku no Video to wyjątkowa anime, na tyle wyjątkowa, że nie sposób ująć jej recenzji w klasycznej formie. Poruszany w niej temat jest kontrowersyjny i bardzo różnie postrzegany. Poniżej staraliśmy się zebrać wypowiedzi różnych osób, aby w ten sposób przynajmniej częściowo spojrzeć na omawiany problem z możliwie różnych punktów widzenia. Kto ma rację? Wszyscy? Nikt? Kto to jest otaku? Czy warto być otaku? Czy trzeba być otaku, aby być fanem mangi? Kto jest w stanie odpowiedzieć na te pytania? I czy w ogóle jest możliwe na nie odpowiedzieć?... Proponujemy, abyście przeczytali poniższe wypowiedzi i zastanowili się nad tym sami... Miłej lektury.*

## Witajcie w "Otakulandzie"

"Otaku-no video"... Film, który przez minione lata przerodził się w legendę, zwłaszcza - jak to z legendami bywa - wśród tych, co go wcale nie widzieli. Dla mnie jest istotnym dokumentem czasów, które już należą do przeszłości. "Złote lata mangi" w Japonii przeminęły wraz ze zmianami w rządzie, z rozłamem w wszechwładnej do niedawna Partii Liberalno-Demokratycznej i upadkiem "bubble economy". Żeby jednak było o wiele ciekawiej, ów "kryzys" obrócił się na korzyść komiksu. Manga dojrzała, nabrała cech artystycznych i - co najważniejsze - przestała być wyłączną domeną Japończyków.

"Otaku-no video" to zabawa dla szczególnej odmiany otaku (Amerykanie określają ich mianem "anime buffs"), rozmiłowanych w wyszukiwaniu wszelkiego rodzaju "smaczków" i odniesień. Tu przez chwilę mignęła postać Lupina, gdzieś z boku przemknął Gundam, ktoś puścił perskie oko do dziewczyny w stroju Ality... i tym podobnie, i tak dalej. Warto jednak pamiętać, że sam film, chociaż wystylizowany na amatorszczyznę, jest w pełni profesjonalnym produktem Gainaxu. Najwyraźniej to widać we fragmentach z cyklu "Portrait of an Otaku", które moim zdaniem są w dużej mierze inscenizowane. Japończycy lubią takie "reportaże" i wywiady.

Część animowana, poza wielką paradą postaci z historii komiksu i filmu animowanego, jest przede wszystkim peanem na cześć "wolności" oferowanej przez mangę. Ucieczki w świat niczym nie skrępowanych marzeń, może na inną planetę, a może po prostu do wyimaginowanego "Otakulandu"?

Oglądałem ten film z mieszanymi uczuciami. Kreska jest czasami za mocno uproszczona, wypowiedzi - na odwrót - pobrzmiewają fałszywym patosem. Po pierwszym razie, kiedy już rozpoznałem większość postaci, przyszła pora na głębsze zastanowienie. Film o otaku, czy dla otaku? Raczej dla. Jak na dokument, moim zdaniem zbyt mało mówi o zjawisku "manga manii", a zbyt wiele o rzeczach zrozumiałych wyłącznie dla zatwardziałych fanów. A na niektóre postawione w nim pytania wciąż nie ma jednoznacznej odpowiedzi.

*Witold Nowakowski*

## Otaku dla społeczeństwa

Otaku są dziećmi mediów i technologii. Gdzież indziej niż w Japonii mogło narodzić się tego typu pojęcie. Tam, gdzie nauka i technika odciska największe piętno na zmianach społecznych, warunkując prowizoryczny i tymczasowy sposób życia. Ludzie, aby nadążyć za duchem czasu, zmuszeni są do ciągłej adaptacji do nowych warunków. Wszyscy stają się konsumentami w systemie samokontroli, a płytkie wzajemne relacje pozwalają żyć w izolacji. Zresztą za ten stan, nie bez winy oczywiście, odpowiedzialne są w dużej mierze mass media, które produkują i serwują jak na tacy nierealny stan rzeczy i egzystencji, mając przy tym niezwykłą władzę nad społeczeństwem.

Ludzi otaku można znaleźć w każdym środowisku. Jest to po prostu "ubieranie się w informacje", przekładające się na styl bycia. Są maniakalnymi fetyszystami informacji. Dla niektórych otaku stanowi wręcz karykaturę Japończyka. Zamiast na przykład słuchać muzyki, zbiera wszystkie możliwe informacje na jej temat: o muzykach, o producentach, o utworach. W dodatku wiadomości te są fragmentaryczne.

Zjawisko otaku porównuje się do raka w organizmie. Do granic możliwości rozwija japońską mentalność hybrydyzacji informacji. Można je porównać do ogniwa zamkniętego w obiegu informacji, przepływających przez ciała tych osób do komputera i z powrotem. Wydaje się szczególnie groźne, że otaku nie odróżniają tego, co żywe od tego, co martwe. Traktują więc ludzi jak przedmioty, a przedmioty jak ludzi. Pojawia się kompleks 2-D (dwuwymiarowości), warunkowany w znacznym stopniu przez postrzeganie przez nich świata przez pryzmat ekranu. Natomiast obraz plus fantazja to najkrótsza trasa do hiper-rzeczywistości. Ta z kolei staje się realniejsza...

Nie bez kozery wspomniałam o komputerze. Przyjęło się, że otaku komputerów są otaku w najczystszej formie. Co do ich zachowań, nie ma wątpliwości, że potrafią funkcjonować w wybranym przez siebie środowisku. Komunikują się tylko z tym samym typem otaku. Wymiana informacji sprowadza się jedynie do zaprezentowania swojej wiedzy na dany temat, przy czym kategoryzują innych z godnym uwagi wyrachowaniem, według upodobań do pewnych drobiazgów. Jeżeli wyczują odmienność gustów, zrywają kontakt. Winny jest brak "cementu" - jakiejś idei, która by ich łączyła.

I już ostatnia z rewelacji dotyczących otaku, może trochę przewrotna. Nie ma tego złego, co by na dobre nie wyszło, czy też: raz pod wozem, raz na wozie. Pokolenie otaku według ostatnich przesłanek przeszło transformację. Jego przedstawiciele noszą drogie, eleganckie ubrania zamiast starych wytartych dżinsów. Jest to zmiana wizerunku z ciemnego na jasny. Pogląd jeszcze być może kontrowersyjny i mało rozpowszechniony, lecz wszystko na to wskazuje, że otaku nabiera pozytywnych konotacji. Jednym z powodów tej zmiany jest uświadomienie sobie w końcu przez społeczeństwo, że otaku są autentycznym faktem, są zjawiskiem istniejącym. Najważniejszy zaś powód - społeczeństwo na tym stadium rozwoju po prostu potrzebuje otaku.

*Bandmanka*

## Otaku-no video, czyli jak zostać super-otaku (?)

Szczerze mówiąc, nie byłam przekonana do oglądania tego filmu. Dlaczego? Tytuł nie brzmiał zachęcająco, bo wynikało z niego, że chodzi tu o otaku, czyli tak naprawdę, nie wiadomo o co (o kogo). I rzeczywiście... Mam wrażenie, że sam problem - co (kto) to jest otaku - nie został rozwiązany. Twórcy filmu zaledwie pokazali, jak wiele rzeczy kryje się pod tym pojęciem.


















© Gainax

Dla polskiego miłośnika wszelkich serii manga i anime, słowo "otaku" oznacza chyba wielbiciela, fana, zbieracza lub "oglądacza" (bo przecież nie "czytacza"). W Japonii zaś termin ten kojarzy się z kimś "o stopień wyżej" - po prostu z maniakiem. Taki maniak, jak widać na "portretach" z Otaku-no video, wcale nie musi mieć związków z mangą. Może to być wielbiciel broni, "virtual reality", itp. Interesująca jest natomiast sama konwencja filmu, czyli anime o początkach manga-manii oraz o popularności komiksów w Japonii. Nie brak tu realiów lat osiemdziesiątych, boomu gospodarczego i wszechobecnej wiary we własne możliwości (bohaterowie filmu zakładają nawet nieźle prosperującą firmę). Gdzieniegdzie słychać modne wyrażenia ze slangu studentów (wbrew angielskiemu tłumaczeniu, główny bohater nie chodzi do college'u, lecz na uniwersytet). Na japońskich uczelniach, w odróżnieniu od polskich, istnieje ogromna liczba rozmaitych kółek zainteresowań, począwszy od nauki gry na mandolinie po - właśnie - kluby wielbicieli i twórców mangi i anime. Każdy student musi należeć do jakiegoś klubu, choćby najbardziej fantastycznego, i każdy, o dziwo, może znaleźć coś dla siebie. Faktem jest też, że taka działalność wciąga i że czasem trudno z tego powodu ukończyć studia. Wielu rysowników istotnie zaczynało działalność w studenckich klubach... W filmie nie zabrakło też scenki z uniwersyteckiego święta, czyli corocznej imprezy trwającej trzy - cztery dni i noce pełne radości i szaleństw. Każdy klub chce się wówczas pochwalić swymi osiągnięciami i przyciągnąć nowych członków (nawiasem mówiąc, taka impreza to super sprawa!).
A poza tym, jeśli kogoś zdziwiły kolejki przed kinem i nocne oczekiwania pod gołym niebem, niech nie myśli, że to wymysł autorów. W Japonii są kolejki, i to potwornie długie, w których ludzie naprawdę koczują pod gołym niebem tylko po to, żeby np. obejrzeć nowy film słynnego mangaki. Dobrym przykładem będą tutaj ogromne "ogonki" po słynne tamagotchi (towar rzadki w sklepach), które pokazywano nawet w telewizyjnych newsach, albo długie godziny oczekiwania w tłumie na posiłek w nowo otwartej i modnej restauracji (u nas to chyba nie do pomyślenia).

Powracając do filmu, można w nim zauważyć grono skądinąd dobrze znanych postaci (Lupina, kota Doraemona) i rozpoznać fragmenty słynnych anime. Dzięki tym skrawkom informacji każdy wytrawny otaku, który wie, że "już kiedyś widział ten motyw", może po namyśle rozwiązać łamigłówkę i odgadnąć właściwe hasło (czyli tytuł anime). Czyż to nie wspaniała zabawa?

Dzięki Otaku-no video zaglądamy "od kuchni" do produkcji samych anime. Wiemy już jak powstają, poznajemy proces tworzenia i podział obowiązków wśród osób odpowiedzialnych za daną część pracy. Może to nuda, ale gdyby się chciało samemu zrobić anime... Główni bohaterowie osiągają cel - budują własne królestwo "Otakuland", raj dla wszystkich otaku i - chociaż tego już nie widać na filmie - podbijają świat (czytaj: USA) produktami "made in Japan". Stworzenie czegoś na wzór "Otakulandu" jest możliwe - w Japonii nie brak różnych "landów" i "worldów". Jest ogromny Disneyland, jest Spaceworld (ze wszystkim, co potrzebuje fan SF, pełny uroczych kosmitek), jest świat Godzilli i japońskiego superherosa Ultramana... Może więc za kilka lat powstanie prawdziwy "Otakuland". Jak na razie, dla każdego otaku mitycznym rajem jest chyba sama Japonia...

W Otaku-no video nie zabrakło też elementów typowych dla anime, czyli melodyjnej piosenki na koniec, w której padają słowa o tym, co trzeba zrobić, żeby stać się prawdziwym "Królem otaku". Został nim główny bohater? Chyba tak, ale jako typowy Japończyk nie jest o tym do końca przekonany... Odlatując na inną planetę, rzuca hasło dalszej "otakizacji". "Otakizacja" w Japonii odniosła skutek i prawie nikt już nie żartuje z wielbicieli mangi. My na to jeszcze troszkę musimy poczekać.

*Agnieszka Plaur*

## OTAKU-NO-VIDEO, czyli Co zobaczyła Alicja po drugiej stronie lustra

Pozycja hmm... szokująca. Nie zamierzam odpowiadać na pytanie, czy film jest "dobry", czy "zły", bo w tym wypadku nie jest to istotne. Ciekawe jak długo trzeba było myśleć, żeby stworzyć coś podobnego. Dokument, nie-dokument? Anime, nie-anime? Przesłanie?... A może po prostu żart? Po pierwszej projekcji człowiek czuje się jak pusta skorupka. Nie bardzo wiadomo co o tym sądzić. Potem (żeby się "podrasować"), sięga się po dołączoną do kasety ulotkę i rozpoczyna uważne studiowanie szczegółików. Przyznaję, zabawa jest przednia. Twórcy musieli poświęcić sporo czasu, żeby unikalne symbole, cytaty, piosenki i stroje znalazły się na swoim miejscu... I dodatkowo miały sens, naturalnie. Czysta historia gatunku i nie tylko. W podtekstach sporo tu polityki. Tła ekonomiczno-społecznego. Dodatkowe plusy za fabułę anime ukazującego dole i niedole otaku. Wreszcie przyszła kolejna projekcja, a wraz z nią etap trzeci i... żal. Bo nagle doszedłem do wniosku, że anime to nie wszystko. Tam występują również żywi ludzie. Ten film to nie jest jeszcze jedna wyssana z palucha historyjka, której problemy spłyną po nas jak woda po kaczym kuperku. To się działo naprawdę... Zniknęły rysunki, a ich miejsce zajęli ludzie plus-minus w moim wieku. A to, co przekazują widzom faceci bez twarzy jest smutne. Żaden z nich nie powiedział "było fajnie, jest fajnie i będzie fajnie". Ludzie, którym co drugi fan anime zazdrości życia u źródła, są prezentowani jak kryminaliści z czasów chińskiego "wielkiego marszu". Jakieś niejasne wyjaśnienia, samokrytyka, wstyd? Czyżby istniała jakaś bariera wieku, powyżej której bycie ani-maniakiem uchodzi za nienormalne?

Dodatkowymi gwoździami do trumiennego nastroju stały się pogodne komentarze pana Kanda Yoshimi (jednego z producentów). Przykładowo - "(...) stwierdzenie "oni są samotni, to wszystko" jest nierozsądne. (...) Otaku są szczęśliwi. Nie poszukują zrozumienia w oczach innych. W ogóle nie potrzebują innych, żeby siebie zrozumieć(...)". Toż to totalny autyzm. Może zresztą przesadzam, ale jako ssak nie potrafię żyć kompletnie bez stada.

Moim skromnym zdaniem każdego, kto myśli, żeby zostać PRAWDZIWYM (czyli jedynym i niepowtarzalnym) OTAKU film załamie. Chcesz stracić wszystkie złudzenia co do możliwości stania się Otaku w japońskim rozumieniu tego słowa? To obejrzyj sobie, drogi Czytelniku, co to znaczy być Otaku. Zastanów się, jak duże klapki jesteś sobie w stanie założyć na oczy i ile jesteś w stanie poświęcić. Bo w oczach naszych skośnookich anime-braci jesteśmy zapewne wielbicielami... no może w porywach fanami mangi i anime. Nie wiem doprawdy, w jakim stopniu wierzyć temu co zobaczyłem. I na ile poważnie to potraktować. Film jest niby "od fanów dla fanów" (nieważne jak mocno twórcy wyśrubowali pojęcie fana). Ponadto jest produktem Gainaxu. Firma mówi sama za siebie... Polecam tę produkcję jak najbardziej. Nie dlatego, że jest to pozycja z rzędu tzw. "kultowych"... Bo o czym to świadczy? O niczym... Tyle tylko, że należy ją znać dla przyzwoitości. Spróbujcie ją przemyśleć i zrozumieć. Każdy po swojemu. Z poznaniem, każdy komu kaseta wpadnie w ręce nie będzie miał najmniejszych problemów. Wystarczy wsadzić do magnetowidu i po krzyku. Ze zrozumieniem może być gorzej. Po raz setny pewnie powołam się na nieśmiertelnego Kiplinga i jego - "pamiętajcie, że Wschód jest Wschodem".

Możliwości zostania "otaku" na terenie Japonii są ograniczone jedynie dobrymi chęciami. W naszych warunkach "otaku" w ekstremalnym sensie tego słowa będzie długo jeszcze przypadkiem klinicznym. Ja próbował nie będę... Uwarunkowania robią swoje. Pozostanę wiecznym "wielbicielem" czegoś, co pozwala mi odetchnąć i pomarzyć. Cytując Dany Glovera, bohatera "Zabójczej broni", jestem już chyba za stary. Być może gdyby dostępność materiałów anime w latach 70-tych była (co najmniej!) taka jak dzisiaj, zamiast hipisem zostałbym otaku?

Co to znaczy "Otaku być"... "Otaku" to ostatecznie tylko słowo. Liczy się tak czy inaczej to, co macie w środku. Zatem "być albo nie być?". Obejrzyjcie film i zadecydujcie sami, czy warto. I jeśli uznacie, że tak - to za parę lat stwórzcie własny film. Ale udzielając wywiadów, nie zakrywajcie swoich twarzy.

***Darek Styrna***

## Aby zrozumieć, trzeba się stać jednym z nich...

Biblia Otaku - brzmi dumnie, ale jednocześnie zobowiązuje. Takim właśnie mianem została okrzyknięta ta anime i to przez fanów, a nie twórców. Jeśli chodzi o tych ostatnich, to tak naprawdę trudno powiedzieć, jaki był ich cel; jedno jest pewne - powstało coś, co znać warto, ba! - znać trzeba! - szczególnie, jeśli jest się miłośnikiem mangi - nieważne, na jakim etapie "wtajemniczenia". Anime ta porusza problem, który pojawił się wraz z pierwszymi fanami japanimacji - oni też są jej twórcami - legendarne Studio Gainax. Pokazują nam świat, który już minął, a jednocześnie żyje w każdym z nas - w każdym miłośniku mangi i anime.

Otaku no Video to jedyna w swoim rodzaju anime paradokumentalna, będąca jednocześnie historią i teraźniejszością. Sprawy tutaj przedstawione są dobrze znane każdemu fanowi, bez względu na to, w jakiej części świata żyje i kim jest. Otaku no Video to mieszanka dwóch z pozoru różnych filmów - animowanego i paradokumentalnego. Sceny animowane przeplatają się z często wyreżyserowanymi wywiadami z otaku, jednymi z pierwszych maniakalnych miłośników japońskiej animacji. Ale uwaga - anime ta dotyczy nie tylko otaku japońskiej sztuki rysunku, ale również "innych" otaku. Nie chodzi tu tylko o japońską animację (choć ta jest tematem przewodnim oczywiście), lecz o pewien stan ducha ludzi owładniętych pasją, ludzi, którzy ze swojego hobby, zamiłowania, uczynili sposób na życie. Przeprowadzone z nimi wywiady ukazują ich świat, sylwetki, zainteresowania, ułamek życia wewnętrznego, w którym zagubili się bez reszty... A zatem po obejrzeniu omawianego tu filmu staje się jasne, że otaku to zdecydowanie coś więcej i coś innego niż fan.... a więc, czy warto być otaku...? Czy nie wystarczy być po prostu miłośnikiem...?












Otaku no Video to krzyk rozpaczy, krzyk całej społeczności fanów, którzy zadają pytanie - dlaczego? Dlaczego!? Dlaczego bycie otaku traktowane jest jak coś gorszego, a nawet nienormalnego? Kwintesencją tego filmu oraz problemu, który w nim poruszono, jest scena końcowa pierwszej jego części, kiedy to dwóch bohaterów siedzi przy fontannie w tokijskiej dzielnicy Shinjuku (Kubo i Tanaka) i jeden z nich, Kubo, załamany porażkami w życiu osobistym, związanymi z niezrozumieniem jego zainteresowań przez otoczenie, nagle zrywa się na równe nogi i w jednej chwili wyrzuca z siebie cały nagromadzony ładunek emocjonalny. Jego słowa mówią same za siebie - zadaje pytanie, na które nie pada odpowiedź: - Dlaczego!? DLACZEGO!?! Przecież to nie przestępstwo kochać animację! Nie wystarczy, że zostaliśmy odrzuceni!? Dlaczego ludzie grający w tenisa są w porządku, a ludzie lubiący animację - źli!? Dlaczego!!! - czy Wy potraficie odpowiedzieć na to pytanie? Czy osoby, które obrzucają mangę błotem potrafią na nie odpowiedzieć? Sensownie odpowiedzieć, gdyż stwierdzenie typu: "manga to przemoc i pornografia dla dzieci" zawiera w sobie wszystko oprócz sensu. Nie jest żadną odpowiedzią. Życzę Wam, abyście ją znaleźli...

***Mr Jedi***

## Pokręcone poglądy?

Otaku to produkt postmodernizmu, taki sam jak parada muzyki techno w Berlinie, cyberprzestrzeń czy igrzyska olimpijskie dla homoseksualistów. Niektórzy twierdzą wręcz, że jest to rodzaj autyzmu, czyli objaw zaburzeń psychicznych, spowodowanych wycofaniem się w obręb świata zniekształconych chorobowo przeżyć wewnętrznych, głównie urojeń. Patrząc na wszystkie objawy autyzmu, trudno nie zgodzić się ze twierdzeniem protagonistów tej grupki (nawet nie społecznej) ludzi.

Spójrzmy teraz do japońskiego rocznika "Podstawowa Wiedza o Nowoczesnych Terminach" ("Gendai Yogo Kisochishiki"), będącego źródłem wszelkich informacji o zmianach w języku japońskim. Oto jak sami Japończycy postrzegają otaku:

"Wyraz wyróżniający, używany wśród maniaków manga i anime. Rozprzestrzenił się po artykule Nakamori Akio "Manga Burikko" z 1984 roku. Określa osobę, która nie potrafi komunikować się z innymi, jest w wielkim stopniu skoncentrowana na szczegółach, a jej zainteresowania są maniakalne i ogniskują się tylko na jednej rzeczy. Otaku mają skłonność do tycia, mają długie włosy, ubierają się w podkoszulki i jeansy. Znaczenie tego słowa jest bliskie znaczeniu wyrazu "nerd", którym w Stanach Zjednoczonych określa się grupę fanatyków komputerów i science-fiction".

Spójrzmy teraz na powyższe akapity przez pryzmat filmu "Otaku no Video" i jego kontynuacji. Moim zdaniem obie strony, zarówno zwolennicy otaku, jak i ich przeciwnicy, wcale nie różnią się w swoich poglądach.

W Polsce jeszcze nigdy nie spotkałem ludzi, których w pełni można by utożsamić z jednostkami zdefiniowanymi powyżej, lecz co najwyżej lekko pokręconych osobników, próbujących świadomie aspirować (tak jakby było do czego) i spełniać punkt po punkcie nieistniejący kodeks honorowy otaku. Jaki z tego wniosek? Nigdy nie byłem otaku, nie staram się nim zostać, a odmienność zainteresowań w tych "pokręconych" czasach - zaakceptowałem. Przecież na starość i tak wyprowadzam się na bezludną wyspę.

***Mr.Gato***

## Dziwny świat otaku

Dziwny to film i jednocześnie jeden z bardziej oryginalnych jakie ostatnio widziałem. Na poły alegoryczna opowiastka o wzlotach i upadkach młodego otaku poprzetykana jest stricte dokumentalnymi wywiadami z "żywymi" fanami animacji i komiksu. Bardzo dobrze, że relacja między filmem a anime nie przedstawiona została na zasadzie kontrastu, opowiadana historia ma w Japonii realne podstawy, a wywiady są jedynie ich potwierdzeniem, tworzą spójną całość. Autorzy obrazu, po zadaniu odwiecznego pytania "co znaczy być otaku i czy warto nim być", odchodzą raczej w stronę naświetlenia oglądającemu sytuacji japońskiego fana w jego własnym kraju, tym samym uświadomienia nie zaznajomionych z tą kwestią osób i pokrzepienia osamotnionych "wyrzutków" społeczeństwa.

Wejście w krainę otaku zostało przedstawione jako odwrócenie się od prawdziwego świata i oddanie się w maniakalny i bezgraniczny sposób swym zainteresowaniom. Bohater filmu w miarę pogłębiania fascynacji mangą i anime traci wszystko, co do tej pory posiadał, rezygnuje z kariery sportowej, odchodzi od niego dziewczyna, zaniedbuje siebie i swoje otoczenie - taka właśnie jest cena bycia otaku. Nie można jednak zdecydować ot, tak, że zostanie się otaku - nie jest to po prostu kwestia woli, człowiek oddaje się bezwładnie w ręce swych ulubionych filmów i komiksów, które jednocześnie odcinają pępowinę łączącą go z racjonalną egzystencją. Oczywiście następuje to dopiero w momencie, gdy danej osobie do odpowiedniego stopnia spodoba się ta właśnie rozrywka, co z kolei jest już całkowicie kwestią gustu. Wtedy chcąc nie chcąc, staje się otaku, tak jak człowiek zażywający narkotyki po pewnym czasie staje się narkomanem; otaku to osoba uzależniona. Uzależnienie od anime i mangi (i nie tylko!), tak jak każde uzależnienie, z pewnością niesie z sobą wiele przeszkód i trudności, ale też i oferuje pewne korzyści, a na pewno przyjemności, o których zapewne większość z czytających ten artykuł fanów dobrze wie. Są więc przyjaciele, z którymi można porozmawiać o ukochanych rysownikach, jest mnóstwo doskonale dopracowanych filmów, które można oglądać godzinami klatka po klatce, jest wreszcie kraina stworzona z najwspanialszych marzeń, w której z uśmiechem na ustach można się zanurzyć. Pytanie brzmi: czy warto tyle stracić, by to wszystko zyskać? I tu ciekawy paradoks - odpowiedź nie ma znaczenia. Nie podoba ci się manga? Dobrze, możesz dalej żyć w spokoju. Podoba ci się? Wkrótce spodoba ci się jeszcze bardziej i uzależnisz się, nawet jeśli nie będziesz chciał. Oczywiście pominąłem odpowiedź "średnio" gdyż osoba, której średnio manga się podoba, choć takich jest najwięcej, i tak nigdy nie zostanie prawdziwym otaku, może jedynie zostać "podrabianym" otaku, sama się tak nazywając.

Najciekawszym dla mnie elementem w filmie były dokumentalne wywiady, które, nie ukrywam, w pewnym stopniu mnie zaszokowały. Niemal wszystkie zostały przeprowadzone z dorosłymi mężczyznami, tworzą oni w Japonii całą subkulturę i to raczej nie szanowaną. Jednym z rozmówców jest biurokrata, stara się on ukryć swą otaku-przeszłość, zrzucając to na karb młodzieńczych wygłupów, gorąco zaprzecza jakoby w późniejszych latach był związany z jednym z fanzinów i uczestniczył w kostiumowych imprezach. Gdy jednak zostaje mu to udowodnione, gorączkuje się i podekscytowany rzuca się na prowadzącego wywiad, by wyrwać mu z ręki dowód. Na koniec rozmowy wyjmuje z biurka i zakłada na głowę kask jednego ze swych ulubionych kosmicznych bohaterów. Inny otaku po pytaniu "czy ma jakichś prawdziwych przyjaciół" milczy przez dłuższy czas, by w końcu odpowiedzieć "jakie ma pan prawo pytać mnie o takie rzeczy?". Jeszcze inny zachowuje się niemal jak człowiek upośledzony umysłowo, miałem wrażenie, że gdyby zdjęto cenzurę z jego twarzy, można by zobaczyć ślinę wyciekającą z jego wykrzywionych ust. Przykry jest los niektórych otaku i z pewnością ma to coś wspólnego z upośledzeniem.

Czy jestem otaku? Nie i nigdy nie będę. Nie uważam za zdrowe ograniczanie swych zainteresowań do tego stopnia. Jest mnóstwo rzeczy, które są o wiele ciekawsze od większości anime - jest poezja, malarstwo, stara muzyka, stare kino, fascynująca secesja, są ludzie, z którymi można porozmawiać, jest też świeże powietrze. Moim ukochanym rysownikiem jest Toulouse-Lautrec i nigdy nie wymienię go na żadnego mangakę, gdybym miał trochę wolnego czasu i miał do wyboru: przeczytać po raz kolejny jakąś zużytą książkę, lub oglądnąć kilka najnowszych anime prosto z Japonii, już dawno, przy kawie pykałbym moją osiemnastowieczną fajkę i ściskał w dłoniach Zbrodnię i Karę. Z bólem to mówię, ale prawdziwych otaku (z powołania, nie z wyboru), ograniczających się jedynie do mangi i anime trudno mi obdarzyć sympatią.

Jednakże gdy kilka godzin po oglądnięciu Otaku no Video przypomniałem sobie jedną ze scen, coś się w głębi mnie odezwało. Był to sentyment. Tak, do japońskiej animacji i rysunku sentyment czuję i czuć będę. A film? Wyśmienity, bez dwóch zdań. Znać trzeba. Do widzenia.

*Profuzjusz*











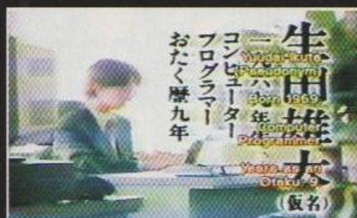



















**Otaku no Video**

Produkcja: Gainax
Reżyseria: Takeshi Mori
Chara design: Kenichi Sonoda
Subtitles: 1993 AnimEigo

# ALBATOR 84



## KAPITAN HARLOCK

### czyli na arenę wkracza ALBATOR 84

Jedyne, lewe, bystro patrzące oko. Biegnąca od nosa przez cały lewy policzek pokaźna blizna. Bynajmniej nie ujmująca jej właścicielowi uroku. Grzywa brązowych włosów ocieniająca całą prawą część twarzy. Ponadto czerwony mundur opatrzony baretkami skrzyżowanych piszczeli i ciemny, powiewający na wietrze płaszcz. Kto to taki? Wielbiciele "dzieł klasycznych", których historia pokrywa się z czasami, gdy anime zdobywało dopiero rynki zachodnie, w tym europejskie, zapewne już rozpoznali tę sylwetkę. Ech to były czasy - łezka nostalgii w oku się kręci. W polskiej telewizji leciała "Załoga G" uzupełniana w niedzielne popołudnia o przygody "Sindbada Żeglarza" i "Delfinka Uma" (i to białego! - dop. Jedi). Nikt wtedy nie narzekał, że anime jest fe!, że nie dla dzieci, że skandal i obraza boska.

Ale, ale o czym to ja mówiłem?... Ach prawda... Trupia czaszka i skrzyżowane piszczele. Więc kto jest tym tajemniczym osobnikiem? Kapitan Phantom F. Harlock naturalnie. Bohater takich przebojów jak "Galaxy Express 999", "Endless Orbit SSX" czy "Pirates of the Time Castel".

Film, przy okazji którego trafiłem po latach, i to całkiem przypadkiem, na wspomnianego wyżej bohatera, nosi tytuł "Albator 84"; szczerze powiedziawszy nie skojarzyłem początkowo, o co tu tak naprawdę chodzi. Dlaczego? Jak zawsze, nasi europejscy producenci dali popis i pozmieniali bohaterom filmu imiona. I tak, np. Toshiro Oyama nosi w tym filmie jakże podobne do pierwowzoru imię Alfreda. Natomiast tytułowy Albator to właśnie kapitan Harlock. Może nie grzeszę jakąś nadzwyczajną inteligencją, ale trzeba mieć sporo wyobraźni, by skojarzyć te dwa nazwiska, i ich "nosicieli" uznać za tą samą osobę. Sam film jest sporą ciekawostką. Jak już wspomniałem wcześniej, Harlock był bohaterem całej serii filmowych utworów. Poczynając od serialu telewizyjnego, a kończąc na pozycjach pełnometrażowych. Do Francji trafił początkowo jako serial telewizyjny. Nie pamiętam ile odcinków wyemitowano, ale na ich podstawie Francuzi zmontowali siedem filmików OAV. Były to skrócone przygody Harlocka, który notabene nosił już imię Albatora. To co obecnie trzymam w ręku, to istny majstersztyk nastawiony na komercję. "Albator 84" jest wersją fabularną powstałą w "koprodukcji" francusko-amerykańskiej. Jest to jakiś skrót skrótu OAV. I to zrobiony w niesamowicie nieskładny sposób. Gdy oglądałem go pierwszy raz, miałem nieodparte wrażenie, że po prostu ktoś pociął OAV, zamieszał i wysypał. A potem poskleјał jak tam mu się udało. Dodatkowo, jako twór tłumaczy spod znaku wieży Eiffela, film "leci" we francuskiej wersji dialogowej. Zatem już na początku jako ortodoks anime uprzedzam: w streszczeniu filmu używać będę nazwisk i imion z japońskiego oryginału. A najczęściej powtarzającymi się w serialach telewizyjnych i filmach pełnometrażowych byli:

**KAPITAN PHANTOM F. HARLOCK**
(jakżeby inaczej, ostatecznie to główny bohater);



Specjalność: piractwo;
Urodzony: Heiligstadt; planeta Ziemia;
Pochodzenie: niemieckie (może zresztą dlatego Francuzi przerobili mu nazwisko);
Umundurowanie: różnorodne, choć na ogół nosi karminowy mundur kapitana Federacji Solarnej z narzuconym płaszczem zaopatrzonym w wysoki kołnierz ze znakiem pirackiej czaszki z piszczelami;
Trunki: czerwone winko;
Rodzina: nie posiada;
Hobby: walki niepodległościowe;
Motto: "Żyję wolny pod moją banderą";

**TOSCHIRO OYAMA**



Specjalność: inżynier elektronik;
Pochodzenie: urodzony na Ziemi, Japończyk;
Ciuszki: ciemno-czerwone wdzianko nadające mu charakter proszalnego dziada. Ponadto kapelusz o szerokim rondzie. Pod spodem często nosi mundur wojsk inżynieryjnych Federacji Solarnej.
Trunki: sake - najlepiej w formie samodzielnie pędzonego bimbru;
Rodzina: wbrew pozorom ma córkę;
Hobby: wszystko co ma związek z elektroniką;
Motto: "Przeżyłem!!!";

**EMERALDAS**



Specjalność: kupiec galaktyczny;
Wiek, pochodzenie: nieznane, a poza tym to humanoid;
Mundurek: kasztanowy z poutykanymi gdzieniegdzie znakami czaszki z piszczelami;
Rodzina: tak jak poprzednik - ma córkę;
Trunki: czerwone wino (następny koneser);

**LA MEEME**



Specjalność: komunikacja;
Pochodzenie: nieznane;
Rasa: cyborg;
Wygląd: czarne, "kocie wdzianko", szałowa blondyna o bezbarwnych oczach. Mimo że nie posiada ust, potrafi się komunikować. Gdy mówi, zapala się jej nad lewą piersią błękitny led.
Rodzina: brak. Przystała na stałe do Harlocka po pierwszym starcie "Arkadii".

**TADASHI DAIBA aka TOMMY HAIRBALL** członek załogi "ARKADII"



Wiek: prawdopodobnie 14 lat;
Pochodzenie: Ziemianin, człowiek;
Mundur: czarno-niebieski, z emblematem czaszki i skrzyżowanych piszczeli;
Rodzina: syn wybitnego astronoma, profesora Hairballa;
Motto: "To nie człowiek, to kobieta!!";

Na moment zajmę jeszcze waszą uwagę twórcą całej tej czeradki. Obecnie człowieka już wiekowego (nieco), bo kończy w tym roku 60 lat. Okrąglutka liczba, taka jak lubię. Pan nazywa się Leiji Matsumoto. Jak łatwo policzyć, urodził się w 1938 roku i jak sam twierdzi, wystartował z dziedzinie rysowania komiksów mając lat osiem... We wczesnych latach powojennych wraz z kolegami (np. Osamu Tezuka - legenda mangi) był pod wpływem prac Maxa Fleischera i... Walta Disneya. W wieku 15 lat współpracował już z Manga Shonen, dla której tłumaczył publikowane komiksy. Prototyp kapitana Harlocka powstał, gdy jeszcze uczęszczał do szkoły średniej, w historyjce o "Kapitanie Kingston". Ożenił się z plastyczką Miyaki Maki i zaczął pracować dla różnych czasopism (w tym i dziewczęcych), m.in. "Shonen Manga". Prawdziwą sławę przyniósł mu jednak "Uchuu Senkan Yamato" (Gwiezdny okręt wojenny Yamato), znany również jako "Star Blazers". W kręgach naszej kultury znany jest jednak najbardziej (szczególnie we Francji) jako twórca postaci kapitana Harlocka.

Kim jest Harlock? Pokrótce poznaliście go już z prezentacji. Ale jako głównej postaci i twórcy sukcesu pana Matsumoto, należy mu się nieco więcej miejsca. Ostatecznie to on tworzy całą tę legendę. Poznajemy go jako kosmicznego pirata w latach siedemdziesiątych XXX wieku. W okresie wojny z Illumidas był kapitanem okrętu wojennego "Deathshadow" (Śmiertelny cień), należącego do Federacji Solarnej. Odrzucił propozycję pracy w siłach okupacyjnych i sprzymierzył się z naukowcem - inżynierem Tochiro, który był twórcą Gwiezdnego Okrętu Pirackiego "Arkadia". Od tej pory wraz z resztą załogi daje wycisk agresorom, ceniąc swoją wolność na równi z nienawiścią do okupanta. Co do jego wyglądu zewnętrznego... Kapitan H. stracił oko podczas pewnej potyczki, gdy ratował Mayę. Strzał jednego ze szturmowców załatwił mu jednostronne spojrzenia na wszystkie









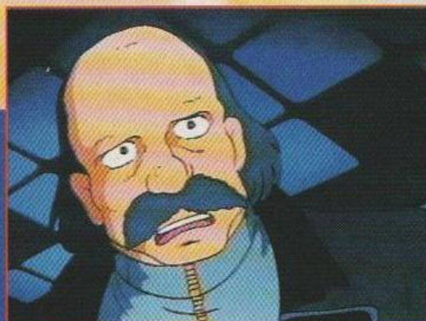


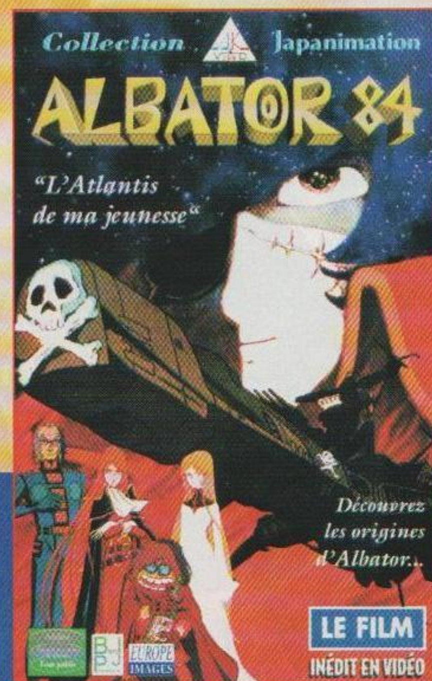
problemy. Maya była wielką miłością Harlocka i gdy zginęła, nigdy już nie związał się na stałe z żadną osobą płci przeciwnej. Zatem brak żeńskiej partnerki kapitana nie jest wynikiem męskiego szowinizmu, ale romantycznej miłości do utraconej ukochanej (chlip, chlip). Co do malowniczej blizny, to nie doszukałem się jej genezy. Chyba żeby potraktować poważnie informację producenta (w końcu niby odpowiedzialna osoba), że to ozdoba genetyczna rodziny Harlocków. Podobno ma ją każdy męski potomek rodu.

Coś bliższego o całym filmie. Na początku uprzedzam, że może to wyjść nieskładnie, bo sama fabuła jest (na skutek skrótów) mocno "porąbana". Ni z gruszki, ni z pietruszki film rozpoczyna się w latach 30-tych XX wieku ukazując przelot jednego z przodków Harlocka samolotem dwupłatowym nad Alpami. Maszyna nosi nazwę "Arkadia". No i już wiemy, że Harlockowie na czym by nie latali, to zawsze nazywało się to "Arkadia". Potem następuje skok do lat siedemdziesiątych XXX wieku. Harlock z grupką uchodźców ląduje na opanowanej przez siły Illumidas Ziemi. Przy okazji niszczy statek na tyle umiejętnie, że po adaptacji może się nadawać tylko na restaurację. Zaraz po lądowaniu usiłuje dać nogę, ale ucieczka niezbyt mu się udaje i ląduje na dywaniku u gubernatora planety. Odrzuca proponowaną "fajkę pokoju" i agresorzy nie wiedząc co z nim zrobić, muszą go wypuścić. W chwilę potem nasz kapitan, występując w obronie towarzysza broni, wdaje się w bijatykę w portowej knajpie. I tak poznaje inżyniera Toshiro Oyama, pod którego marną cielesną powłoką kryje się umysł geniusza i organizm wiecznie głodnego żarłoka. Schwytani zostają poddani scanningowi, który ujawnia, że ich przodkowie już kiedyś się spotkali. Znowu w fabule mamy nic nie znaczący skok. Tym razem w lata 40-te XX wieku. Któryś z rzędu Harlock zestrzeliwujący z nieba angielskie samoloty za pomocą maszyny wymalowanej w niemieckie czarne krzyże, a następnie wywożący do Szwajcarii któregoś z przodków Oyamy. Darowuje mu przy okazji celownik samolotu myśliwskiego. Powrót w XXX wiek. W chwilę potem w cały ambaras zostaje zamieszana Emaraldas, którą przygnały w te rejony interesy. Pomaga Harlockowi i Oyamie w przedostaniu się do starych hangarów, gdzie szalony naukowiec budował przez lata super statek kosmiczny. Opatrzony naturalnie gigantyczną trupią czachą na dziobie. Harlock, który w międzyczasie zdążył już stracić oko (podczas spotkania z Mayą), staje za kołem sterowym i odpala okręt, demolując przy okazji całe "lotnisko". A potem mamy już serię walk, buntów, egzekucji i widowiskowych walk w kosmosie. Odniosłem wrażenie, że tak jak mnie, w tej chwili zaczynało realizatorom brakować czasu i zaczęli upakowywać coraz więcej akcji na cm2 taśmy. Jak już wspomniałem wcześniej, Maya ginie, a Harlock po serii wstrząsających akcji stacza ostateczną walkę z gubernatorem Illumidas, taranując w finale jego statek flagowy podczas efektownego abordażu. I tak rozpoczyna się legenda galaktycznego korsarza...

I co wy na to? Śmieszne? Nie szkodzi. Uwielbiam wprost takie filmy. Obecnie przed realizatorami nie stoją już tak skomplikowane zadania jak wymyślanie pewnych rzeczy od podstaw. Gdy pan Matsumoto rysował "Arkadię", nie istniały pierwowzory. A jeśli istniały, to były nieco trywialne. Dlatego jestem cały zachwycony ogromem jego pracy. "Arkadia" i jej kapitan są po prostu piękni. Autor zaadoptował do filmu SF wszystkie atrybuty, jakimi mógł się poszczycić pirat z XVIII wieku. Czy wiecie np., że miotacz Harlocka ma kształt rapiera... Że "Arkadia" ma pięknie wykończony tylny kasztel i wygląda z tyłu jak galeon... Że na jej rufie powiewa korsarska flaga. Nawet bitwy między gwiezdnymi statkami (wraz z całą masą manewrów) przypominają walki morskie. Tu się odpala działa w salwach, pełną burtą "przepływając" obok wroga. Wdarcie się na pokład przeciwnika ma miejsce po spięciu się z nim linami, jak podczas prawdziwego abordażu. Żadnych pól magnetycznych czy promieni. Solidne, puste wewnątrz liny i regularny skok na pokład. Nawet koło sterowe "Arkadii" to nie wymyślny w kształcie joystick, ale przepiękne żaglowcowe koło sterowe z czaszką pośrodku. I jak tu nie kochać klasyki?! Mimo wszystkich minusów w pracy animatora, mimo staroświeckich tematów muzycznych, mimo bohaterów rodem z XIX-wiecznego romansu... Polecam, polecam i jeszcze raz polecam... Harlock wciąż żywy!!!

*DaStyr*






**ALBATOR 84**

Autor: Leiji Matsumoto
Scenariusz: Hirokazu Onaka
Realizacja: Tomoharu Katsumata
Chara design: Kazuo Kamatsubara
Wersja: francuska A.K. Video / I.D.E
Czas: 120 minut



# Cat Girl Nuku Nuku

## BANNOU BUNKA NEKOMUSUME
## epizody 1-3



Historia małego chłopca i jego kota powraca na łamy "Kawaii" z miesięcznym poślizgiem. Mam nadzieję, że większość naszych czytelników już wie o kogo i o co chodzi.

**NUKU NUKU is back...!!!**

Że miało być o kocie? No i będzie. Mimo wyglądu i hmm... wyglądu, Nuku Nuku jest kotem w każdym calu "kobiecego" ciała. Wprowadzenie do tematu miało miejsce w lipcu, ale żebyście nie musieli grzebać w archiwach, szybciutko przypomnę "ofiary dramatu", co pozwoli zaoszczędzić miejsca podczas skrótów z trzech pierwszych epizodów.

Nuku Nuku, czyli Natsume Atsuko - główna bohaterka, a jeśli nie główna, to przynajmniej tytułowa. Skąd się wzięła, o tym za chwilę. Żebyście łatwiej ją mogli rozpoznać na zdjęciach, to ta właścicielka długowłosej, fioletowej czupryny i niezwykle sympatycznego pyszczka (jeśli to kogoś obraża, przypominam, że w pewnym sensie ona właściwie jest kotem, a te, jak wiadomo, nie mają twarzy, a pyszczki, lub w ostateczności mordki). O figurze zainteresowanej nie wspomnę, bo nie wiem, jakie screeny Naczelny zdecyduje się opublikować. Jest w każdym razie na czym zawiesić oko...



**Natsume Ryonosuke (Ryu)** - przyszywany braciszek Atsuko. Sympatyczny brzdąc z czerwoną punk-grzywą. Mieszka z ojcem, po tym jak jego rodziciel porzucił przedsiębiorstwo teściów. Ofiara ciągłych prób kidnapingu, jakie funduje mu jego mamuśka & Co.

**Natsume Kyusaku** - twórca Nuku Nuku i tatuś Ryu. Jeden z tych naukowców, których talent w młodości kopnął w główkę. Geniusz - ze wszystkimi przywarami tego komplementu (jeśli idzie o wygląd i zachowanie). Obiekt ataków ze strony żony, która uznaje w tym wypadku motto - "Dobry Kyusaku to bardzo martwy Kyusaku". Łatwo go rozpoznać po braku oczu zastąpionych skudłaconą grzywą włosów i wbitym między zęby papierosie.



**Natsume Akiko** - mamuśka Ryu i żona Kyusaku. Produkuje militarne "zabawki", które od czasu do czasu wypróbowuje na osobie swojego męża. Postać niezwykle na miejscu i dama w każdym calu (nawet wtedy gdy wpada w szał). Jeśli na screenach znajdziecie kogoś płci żeńskiej, kto nieprzystojnie drze twarz na współpracowniczki, bez wątpienia będzie to Madame Akiko.

**Arisa** - szybkostrzelna pomocnica Akiko. Połączenie Predatora i Terminatora, ukryte w całkiem niczego sobie ciele brunetki (a może szatynki?).

**Kyouko** - dziewczynka do bicia i jednocześnie druga połowa komanda uderzeniowego pani Akiko. Doskonały pilot. Poprowadzi wszystko, jeśli nie stanie jej na drodze Nuku Nuku.

Ewentualnym przeciwnikom drukowania streszczeń filmów wyjaśniam... A mianowicie... O Dziewczynie Kocie każdy na ogół coś słyszał. Kaseta nawet na rynkach zagranicznych jest (z niewiadomych dla mnie przyczyn) prawie niedostępna. W wersji francuskiej (w jakiej się najczęściej pojawia, o ile w ogóle) jest mało popularna i dla sporej części widowni nieczytelna. Kaseta piracka (fuj!) jest w naszym kraju rzadkością (sprawdzałem). Zatem nie widzę powodu, by nie przybliżyć możliwie blisko najsympatyczniejszej (moim zdaniem - a podobno wolno mi takowe mieć) techno bohaterki anime od czasów ..... (tu każdy wpisuje własne typowanie). Pierwsza kaseta wydana przez A.D. Vison Inc. zawiera trzy epizody kociej epopei. Żeby się nie rozwlekać... Zmieniamy nastrój, gasimy światło (jest noc) i obserwujemy, co to się przydarzyło w pewną "Cichą noc, świętą noc..." A było to tak:

**EPIZOD 1**

Co zrobić, gdy w Bożonarodzeniową noc wasz ukochany syn jedynak ma ochotę na KFC? Należy go tam zabrać oczywiście... A jeśli w drodze powrotnej dzieciak odczuje pilną potrzebę skorzystania z toalety?... Nie tracąc czasu, trzeba znaleźć jakieś ustronne miejsce... A jeśli smarkacz znajdzie w śmietniku kota przybłędę i oświadczy, że od dawna o takim marzył... No dobra, można zgodzić się i na to... A co zrobić, gdy w ślizgu bojowym ląduje ci za plecami maszyna bojowa "Trucizna 1", a jej nazwa i tak w pełni nie oddaje zabójczych możliwości jej załogi. Dodatkowo jej zadaniem jest odnalezienie modelu cyborga NK-1124, a wspomniana maszyna leży sobie na tylnym siedzeniu twojego samochodu? Noo, kochani... Wtedy nie bacząc na marudzenia gówniarza, należy brać nogi za pas i to szybko!! A jeśli kot przy okazji dostanie dostatecznie mocno przez łepetynę i nie pomoże mu nawet przysłowiowych dziewięć żywotów. No to... Jeśli nazywacie się Natsume Kyusaku i nic co zwariowane nie jest wam obce, należy kocią mózgownicę zapakować w cyborga, dodać opakowanie zewnętrzne (mniam!) i otrzymać produkt końcowy, czyli Nuku Nuku! Tytułową dziewczynę kota z dziewięcioma istnieniami i mocą 900. koni mechanicznych.



Czy to coś zmienia? Jasne, że tak! Kobieta w dom, itd... Rano, gdy się budzisz, czeka na ciebie śniadanko. I nie jest ważne, że obudzono cię za pomocą walenia w patelnię i zanim zdążyłeś coś wyraźnie zobaczyć, zmuszono do mycia zębów. Tak samo nie ma znaczenia, że do odległej szkoły dojeżdżasz, siedząc w koszu roweru, prowadzonego przez beztroską siostrzyczkę z szybkością zbliżoną do dźwięku. No nic to, dosyć własnych dywagacji. Ryu chciał kota, to go dostał. Przy okazji dostał ochroniarza, super kumpla i starszą "siostrę" w jednej postaci. Profesor Kyusaku, prócz tego, że jest nieco szalony, jest nauczycielem w gimnazjum. Dodatkowo jego przyszywana córeczka uczęszcza do klasy, w której jest on wykładowcą. A nic tak nie rozwala lekcji, jak jedna żeńska istota (i to jaka) w męskiej klasie. Ale to nic... Prawdziwe kłopoty zaczną się, gdy żona profesora i matka Ryu namierzy syna i męża. Nic nie jest w stanie stanąć na drodze matczynej miłości. Ani osoba jej męża, ani budynek szkoły. "Trucizna 1" ponownie rusza do akcji i nieźle się







sprawdza w roli Miejskiego Demolatora. Na Nuku Nuku, usiłującą bronić nowej rodziny, zwala się spory stos pniaków... Końca historii (choć łatwo go przewidzieć) nie dopowiem, bo jakaś zabawa (jak już zdobędziecie kasetę) musi być.

**EPIZOD II**

Głupio trochę kończyć poprzedni epizod pytaniem, co się mogło stać kociopochodnej bohaterce i zaczynać opis kolejnej części od faktu, że panienka świetnie się czuje. I że w towarzystwie brata i jego koleżanki Kagewara Yoshimi, wybiera się na plażę. Nic nie pomagają tłumaczenia dziewczynki, że jeśli na plażę jedzie się trzy godziny pociągiem, to rowerem będzie to trwało cały dzień. Akurat... Po dwóch godzinach (powtarzam - dwóch) jazdy cała paczka ląduje przed domkiem wujka Yoshi. Wraz z nimi w drogę rusza Akiko ze swoimi zausznickami i paroma zabawkami z arsenału jej przedsiębiorstwa Mishima Heavy Industries. Tymczasem wujek po opanowaniu szoku, jaki wywołała Nuku Nuku, zabiera całe towarzystwo na plażę. Dzieciaki taplają się w wodzie, a wujek udaje gentelmana. Co chwila jego zdrowie psychiczne jest wprawdzie wystawione na szwank, ale radzi sobie nieźle. Nawet po tym jak koci cyborg wypija co do kropelki olejek do opalania, wyżej sobie ceniąc sprawność podzespołów nad opaleniznę. Przy okazji kąpieli wychodzi na jaw pewien feler Nuku Nuku. Wprawdzie może siedzieć pod wodą aż do zakwitnięcia, ale z wynurzeniem się może mieć problemy, jako że jej skóra absorbuje wodę, co nieco podwyższa jej wagę.

W nocy dziewczyny spod flagi Miss Akiko wykradają Yoshi i poddają ją niewielkiemu, acz skutecznemu praniu mózgu. Biedny Ryuu, usiłując ratować kompletnie poprzestawianą dziewczynkę, daje się zwabić na pokład luksusowego jachtu swojej mamusi. Nuku Nuku ze swoimi umiejętnościami pływackimi może się jedynie przyglądać. Właściwie to nawet na to nie ma czasu, jako że z piachu wyłania się panna Arisa (przypominam - strzelec wyborowy na żołdzie Mishima H.I.). Ponieważ siedzi za sterami mechanicznej ośmiornicy, która w jej mniemaniu duuużo może, wdaje się w bójkę z rozwścieczoną Nuku Nuku. Może i jej ośmiornica duuużo mogła, ale włażenie w drogę nieskoremu do żartów androidowi to duuuży błąd. Tymczasem na plaży pojawia się profesor Kyusaku i przeistacza swoją córeczkę w ni mniej, ni więcej tylko małą syrenkę. Nie, nie mają tu miejsca żadne cuda. Po prostu konstrukcja Nuku Nuku zostaje uzupełniona o dodatkowe wyposażenie, noszące kodową nazwę RX73, na które składają się rybi ogonek, płetwy i kilka innych sztuczek pozwalających na poruszanie się w wodzie i nie powodujących nasiąkania wyżej wymienionym płynem. Z czymś takim panna cyborg w trymiga przedostaje się na pokład jachtu... Zakończenie jak zawsze dobre, tyle że scenarzysta zastosował tak niesamowitą przekrętkę w akcji, że powinniście stanąć na głowie, żeby zdobyć kasetę i zobaczyć... prócz happy endu (?).

**EPIZOD III**

Nie zdradzę wam dlaczego, ale pani Akiko postanawia nagle zostać dobrą żoną i matką. Uczy się bidula gotować, sprząta mieszkanko i pierze brudne ciuszki swoich mężczyzn. W tym epizodzie do akcji wprowadzono również jej dziadka (właściciela Mishima Heavy Industries), który okazuje się przemiłym starszym panem rozmiłowanym w mechanicznych zabawkach wojennych. Biedna pani Akiko jest podtrzymywana na duchu przez swoją przyszywaną córkę, która wierzy, że sytuacja rodzinna wróci wreszcie do normy. Jednak żadne szczęście nie trwa wiecznie. Intryga zawiązana przez niepocieszoną Arisę powoduje, że wszystko wraca do normy, czyli pani Akiko (chwilowo mama-san) zajmuje miejsce za sterami robota bojowego Gorem 2000 i wyrusza, by rozpylić Nuku Nuku na atomy. Do starcia dochodzi na sali gimnastycznej, gdzie nasz cyborg pogrywa z bratem w koszykówkę (chłopcy z NBA mogliby się sporo nauczyć). Nie wiadomo do czego by doszło, gdyby w obronie swojego dzieła, czyli Nuku Nuku, nie wystąpił jej Papa-san, który na dyskusję zjawił się ze sporą wyrzutnią. Dwa strzały, dwa wybuchy, kłęby dymu... kupa złomu i krótka gonitwa pośród malowniczego rumowiska, które jest pozostałością po sali gimnastycznej. Kaseta kończy się happy endem.



Mówiąc między nami, Nuku Nuku to moja wielka miłość. Polowanie na nią rozpocząłem kilka lat temu, gdy pilot serii ukazał się na kablówce w ramach francuskojęzycznego kanału muzycznego MCM. Już wtedy dostrzegłem w niej spory potencjał. Wszelkie próby sprowadzenia kasety z zagranicy kończyły się fiaskiem, ale w końcu mam już własną. Będę musiał zapewne zrobić z niej niedługo duplikat, nim tę oryginalną po którejś z rzędu projekcji przetrę na wylot. To ostatnie potraktujcie jako formę recenzji.

*Kaeru-chan*










**Cat Girl Nuku Nuku**

Produkcja: Movic/King Records/Yuzo Takada/Futabasha
Dystrybucja: King Records/A.D. Vision
Reżyseria: Hidetoshi Shigematsu, Yukata Takahashi
Autor: Yuzo Takada
Chara design: Yuji Moriyama
Ilość: 6 epizodów OAV

# ROBIN HOOD

## czyli banita w sherwoodzkim lesie

Robin Hood to już klasyczna postać w literaturze. Popularność tego tytułowego bohatera znacznie wzrosła po produkcji ze stajni Walta Disneya. Tym razem jednak nie o niej będzie mowa, lecz o japońskiej adaptacji, która zdobyła szaloną wręcz popularność w Polsce. Po emisji tej serii telewizyjnej "Robin Hood no daibôken" na drugim kanale państwowej telewizji, okazało się, że wywołała ona nie mniejszą falę zainteresowania, niż seria "Robin Hood" typu live w latach 80. z niezapomnianym (zwłaszcza przez żeńską część publiki) Michaelem Preadem w roli głównej (również TVP 2). Któż z nas nie emocjonował się wtedy przygodami młodzieńca z Sherwood. Książki w bibliotekach publicznych z podtytułem "Robin Hood" (w księgarniach nie można było wtedy dostać niczego sensownego), wypożyczało się z półrocznym terminem oczekiwania, a wolumin niejakiego Kraszewskiego cieszył się większą popularnością niż "Pani Domu" obecnie. Dobra, wróćmy do wersji anime. Mimo iż niektóre odcinki tej animowanej serii zupełnie nie przypominają oryginału, urzekają jednak starannością graficznego wykonania i bardzo sympatycznymi designami bohaterów, przez co seria ta stała się przyjemną pozycją do oglądnięcia. Impulsem do powstania tego artykułu były zalewające nas tonami listy, w których domagaliście się, byśmy wzięli tę anime na warsztat. I oto efekt Waszych starań!

### INSPIRACJE

Robin Hood był angielskim, legendarnym bohaterem, który w średniowieczu symbolizował opór Saksonów wobec najeźdźców Normandzkich. Przewodził grupie dzielnych zabijaków w hrabstwie Yorkshire i Nottighamshire, z którymi napadał na zamki i klasztory, walcząc w obronie biednych i uciskanych. Początkowo legendę przekazywano ustnie, dopiero zaś w 1378 roku pojawiła się po raz pierwszy w wersji spisanej pod tytułem: "Piers the Plowman". Istniało również w owym czasie wiele epickich pieśni rycerskich, które były poświęcone tej postaci. Jedną z najbardziej znanych jest sławna: "The Lytle Gest of Robin Hood" (lub też inaczej "Lytyll Geste of Robin Hoode"), spisana w 1495 roku. Jednak brak jest potwierdzenia istnienia historycznego pierwowzoru. Nikt nigdy nie dał odpowiedzi na pytanie, czy Robin Hood istniał kiedykolwiek naprawdę. W każdym bądź razie, przypuszczalnie najprawdopodobniej od XII wieku, określano tym imieniem przywódców rozbójników leśnych.

Trzeba przyznać, że wielu autorów inspirowało się Robin Hoodem w kolejnych stuleciach, stąd jego sława, rosnące zainteresowanie i legenda, która zaczęła zataczać coraz to szersze kręgi. Nawet las Sherwood nabrał wymiaru mistycznego. Dlatego też Walter Scott, szkocki pisarz, na początku XIX wieku zabrał się poważnie za naszego bohatera, czyniąc z niego główną postać swojej powieści. Ten twórca gatunku literackiego, zwanego powieścią poetycką, potrafił w idealny niemal sposób połączyć realizm historyczny z fantastyką i tajemniczą nastrojowością legend i wierzeń ludowych. W każdym bądź razie Walter Scott zapłodnił umysł nie tylko lorda Gordona G. Byrona, ale również wielu twórców późniejszych, zwłaszcza parających się branżą filmową.







rys. Żan Chimiak



W przeciągu ostatnich dwóch stuleci powstały setki bardziej lub mniej udanych adaptacji przygód Robin Hooda, wliczając w to również adaptacje filmowe i animowane.

Nas jednak w tym artykule interesuje tylko i wyłącznie wersja pochodząca z koprodukcji japońsko-włoskiej: TATSUNOKO i INTERFILM COMPAGNY. Została ona stworzona w 1990 roku i składa się z 52 odcinków, które (ale nie w pełnym wymiarze, o czym napiszemy później) mogliśmy zobaczyć na kanale państwowym TVP2 i opiera się dosyć swobodnie na legendzie, wnosząc nowe spojrzenie na wyświechtaną już postać Robin Hooda. Chcielibyśmy przy okazji poruszenia sprawy wytwórni TATSUNOKO uświadomić części z Was, że właśnie z niej pochodzi legendarny już "Gatchaman" (w Polsce wyświetlany na początku lat 80. pod tytułem "Załoga G"; patrz "Kawaii #2").

## A CO NA TALERZU?

Cała historia rozpoczyna się w momencie, kiedy tyran baron ALWINE (jego odpowiednikiem w książkowym oryginale jest szeryf z Notthingham) urządza krwawą rzeź w zamku Huntingtonów, którzy to sprzeciwili się uznaniu zwierzchnictwa barona. Z płomieni ucieka młody chłopak, Robert Huntington (przyszły Robin Hood) i trójka jego kuzynostwa: Will, Winfred i Barbara. Całej czwórce udaje się zbiec do tajemniczego lasu Sherwood, gdzie znajdują schronienie przed baronem i okrutną świtą. Przez przypadek spotykają w lesie wielebnego braciszka Tucka. Okazuje się on starym, dobrym przyjacielem ojca Robina. Przygarnia więc dzieci i roztacza nad nimi kompleksową opiekę (ubezpieczenia zdrowotne, polisa na dożycie - ehmm, to chyba nie ta bajka?). Wymieniając nowych znajomych, oczywiście nie należy opuścić chłopca o dosyć dużych gabarytach. Tak, tak! Mowa o Little John'ie (Małym John'ie). Ponadto występuje jeszcze śliczna Marian (lub Marion w wersji polskiej) z zamku Lancasters. Jeżeli chodzi o dziewczynę, jest ona również ścigana przez barona Alwine'a. W dodatku, obleśny pobratymiec Albine'a, biskup HERFORT, pragnie ją poślubić, wbrew jej woli i uciekając się do najbardziej przebiegłych sztuczek.

Robin wraz ze swoją kompanią decydują się na pomoc biednej Marian. Zmagania Robina z baronem, zapobieganie kolejnym zbrodniom i niegodziwościom trwają aż (a może "tylko") przez 52 trzy odcinki i kończą się... (chyba nie musimy mówić jak?)

## CURRICULUM VITAE LUDZI W RAJTUZACH:

**ROBIN HOOD**: Jego prawdziwe imię to ROBERT HUNTINGTON. Ma około 14 lat. Jest oddany sprawie za którą walczy; uczciwy i odważny (można by powiedzieć, że jest chodzącą cnotą, ale mogłoby to budzić niezdrowe skojarzenia). Jego łuk, który otrzymał od ojca, jest dosyć szczególny: otóż - co zresztą powtarza braciszek Tuck - jedynie osoba czysta, kierująca się w życiu rycerskim honorem, może się nim posługiwać i jest nią oczywiście nie kto inny jak szlachetny Robin. To zupełnie tak jak z Chmurą Ponaddźwiękową z "Dragon Ball" Akiry Toriyamy, którą mogła dosiąść tylko osoba moralnie czysta (o nieskalanym morale). Robin buntuje się przeciwko Alwine'owi, tyranowi który zamordował jego rodziców i zawsze gotów jest pokrzyżować jego demoniczne plany. Jest zakochany w Marian, mimo że dostrzegamy u niego niemałe zainteresowanie Cleo. Nosi na swoich ramionach nieodłącznego przyjaciela, latającą wiewiórkę, która towarzyszy mu podczas wszystkich wypraw.

**MARIAN**: (lub Marion w wersji polskiej) Jest czternastoletnią dziewczyną pochodzącą z arystokratycznego rodu angielskiego - Lancasterów. W rodzie tym istnieje stara tradycja, przekazywania z pokolenia na pokolenie, złotego krzyża, który prawdopodobnie kryje w sobie tajemnicę lasu Sherwood. Jej uroda, ale przede wszystkim krzyż, z którego wartości nie zdaje sobie sprawy, przyciąga zainteresowanie Alwine'a i biskupa Herforta. W pierwszej części serii spotykamy ją jako młodą dziewczynkę o długich, jasnych włosach, która na pierwszy rzut oka wydaje się bardzo słodka, ale zważywszy na jej wiek jest już osobą bardzo zdecydowaną i dojrzałą psychicznie. Wstręt i nienawiść, jaką odczuwa wobec barona, oraz zniknięcie rycerza Guilberta, powodują, że zaczyna się zachowywać jak chłopiec. Dlatego też ścina włosy, przywdziewa męski strój (przestaje depilować nogi) i przyłączą się do trupy Robina, aby dzielnie walczyć u jego boku. Trzeba tu jeszcze zwrócić uwagę na pewien bardzo istotny fakt. Otóż Marian posiada możliwości parapsychiczne, które wychodzą na jaw szczególnie w momentach maksymalnego pogłębienia nienawiści i odrazy do barona Alwine'a.

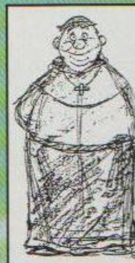


**GUILBERT**: Mimo iż wcześniej nic o nim nie mówiliśmy, jest jedną z głównych postaci całej serii. Jest pięknym i tajemniczym rycerzem, należącym do Bractwa Czarnej Róży. I chociaż wcześniej podlegał Alwine'owi i rywalizował z Robinem, wcale nie należy do tak zwanych "czarnych charakterów". Przyciąga w nim niejednoznaczna i skomplikowana osobowość ("Kim więc jestem: rycerzem, który gra bufona, czy bufonem, który przebrał się za rycerza?"). Nie zgadza się z zasadami, a raczej ich brakiem u Alwine'a. Jednak ponieważ Alwine uratował jego siostrę Cleo, zadeklarował się służyć mu i w ten sposób wyrazić swoją wdzięczność. W pierwszym starciu z Robinem "zarobił" bliznę, stąd czeka na odpowiedni moment, aby zemścić się za ten afront. Hobby ma niemal identyczne jak Robin: młode blond-bóstwa, na przykład takie jak Marian (słówko 'kawaii' pasuje tu jak ulał). Przez pewien czas wydawało się, że nie żyje, po prostu słuch o nim zaginął... Był on jednak bardzo ciężko ranny od ciosu w głowę - "oberwał" podczas ratowania z opresji Marian. Powraca jednak po długiej przerwie, przy czym poważnej zmianie uległ jego stosunek do otoczenia. Otóż po wypadku jego nienawiść do Robina i Alwine'a pogłębia się. Jedynie Marian ze swoim magicznym krzyżem będzie mogła mu pomóc. W rezultacie odzyska zdrowe zmysły i pod koniec serii stanie się wzorowym rycerzem, będąc na służbie u Ryszarda Lwie Serce. Można też swobodnie powiedzieć, że Guilbert jest po dziś dzień jedną z ulubionych postaci z anime wielu czytelników "Kawaii", o czym świadczy Wasza obfita korespondencja (zwłaszcza od żeńskiej części czytelników).





rys. Zan Chimiak



**BRACISZEK TUCK**: Ten niezwykle sympatyczny mnich uratował Robina i jego kuzynów z zasadzki zorganizowanej przez Alwine'a i roztoczył nad nimi

ojcowską opiekę. Jest troszeczkę nietypowym mnichem, zawsze w wyborowym, szampańskim humorze (ale nie na wiecznej bani!) i gotowy do żartów. Próbuje wszelkich sztuczek, aby tylko przeprowadzić udaną kradzież.



**LITTLE JOHN (MAŁY JOHN)**: Jest korpulentnym, małym szefem bandytów z Sherwood. Jest cholerykiem i łatwo go wyprowadzić z równowagi. Mimo pozorów gbura, ma dobre serce. W głębi duszy jest bardzo romantyczny, podkochuje się w Winifred. Po okresie, w którym nie ufał Robinowi, zaczął pomagać mu, ponieważ zrozumiał w końcu, że mimo swych arystokratycznych korzeni, Robin ma dobre zamiary i jest szlachetnym człowiekiem. Ma 16 lat.



**MUCH**: Jest bardzo sprytnym i zwinnym chłopakiem, "prawą ręką" Małego Johna. Nigdy nie odstępuje na krok swojego szefa, którego traktuje jak starszego brata.

**WILL**: Jest kuzynem Robina. Na pierwszy rzut oka wydaje się niezręczny, mało sprytny, ale zawsze wkłada całe serce w to co robi i ze wszystkich sił broni swoich sióstr: Winifred i Barbary. Ma około 15 lat.



**WINIFRED**: Ma około 12 lat. Jest istotką bardzo płochliwą i bojaźliwą. Stanowi zupełne przeciwieństwo swojej siostry - Barbary, której w głowie tylko śmiech i dobra zabawa. Podkochuje się w Małym Johnie.



**CLEO**: Jest młodszą siostrą Guilberta i pojawia się w serialu, kiedy jej brat znika. Jest ona przez cały czas oszukiwana przez Alwine'a, który wmawia jej, że Guilbert został zabity przez Robin Hooda. Będzie więc śledzić Robina dopóki nie pomści swego brata (ach, ta wendetta!).



**BARON (LORD) ALWINE**: Jest perfidną kreaturą, największego kalibru, która sieje grozę w całym regionie od czasu wejścia na tron Jana, zastępującego króla Ryszarda. Jest gotowy na wszystko, aby zdobyć skarb lasu Sherwood. Jest człowiekiem bardzo porywczym, kierującym się tylko swoim interesem. Pragnie wyeliminować wszystkich członków rodu Huntington, po tym jak ojciec Robina się z nim posprzeczał.



**BISKUP HERFORT**: Przedstawiciele Kościoła nie zawsze okazują się ludźmi świętymi (a już na pewno nie są nimi za życia), na co żywym przykładem jest biskup Herfort. Ten perfidny, lubieżny stary sknera, nie jest bynajmniej dżentelmenem w stosunku do kobiet. Chce się ożenić - używając nawet siły - z Marian. Jako ciekawostkę, możemy tu powiedzieć, że Francuzi, którzy przecież nie są purytańskim narodem,





"przetłumaczyli" niecne zamiary biskupa tak, że przy okazji zmienili jego prawdziwe intencje. Według nich, Herfort chce zaadoptować Marian. No i wyszedł z tego kochający tatuś! Ale wracając... Jeśli chodzi o relacje biskupa Herforta do Alwine'a, jest on jego gorącym poplecznikiem.

## "ROBIN HOOD", CZYLI NIC NIE JEST DOSKONAŁE...

Tak jak już wyżej wspomnieliśmy, grafika wydaje się być bardzo mocną stroną tej serii. Jednak i tu



rys. Żan Chimiak

zdarzają się momenty, gdzie animacja i grafika mocno się "rwie". Można wręcz wyróżnić kilka odcinków, w których wyraźnie widać zmiany tzw. "kreski", co w większości wypadków spowodowały parokrotne zmiany w ekipie zajmującej się produkcją "Robin Hooda". Wszelkie modyfikacje i zmiany są o tyle bardziej boleśnie odczuwalne, że design postaci jest wyrazisty i specyficzny.

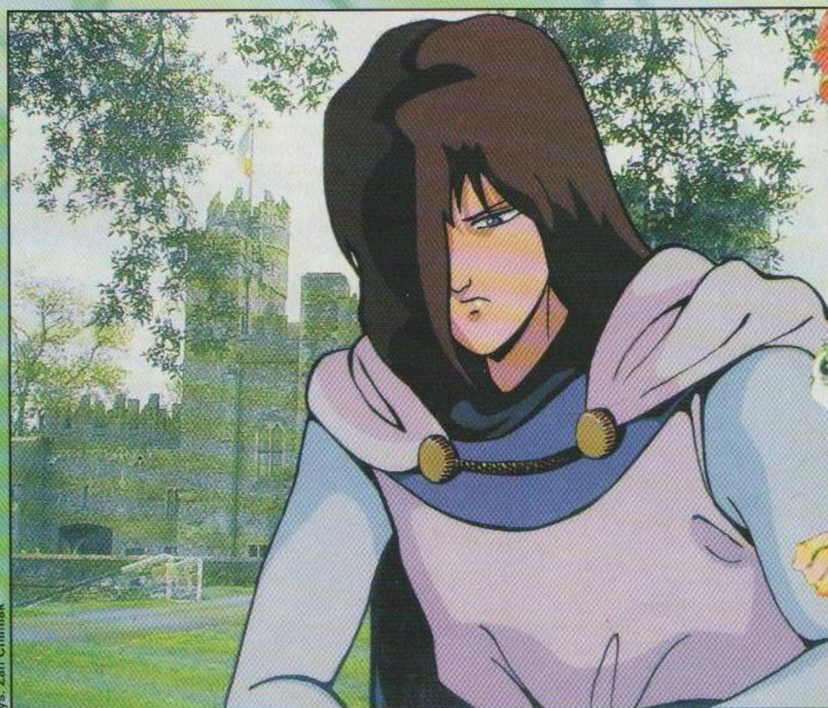
Kolejną rzeczą, która razi i może się wydawać niedociągnięciem całej



rys. Żan Chimiak

serii, są odcinki wyraźnie wstawione "na siłę" i nie pasujące do linii serialu. W dodatku zakłócają one rytm odbioru i wprowadzają zamieszanie u widzów, starających się być na bieżąco z losami bohaterów.

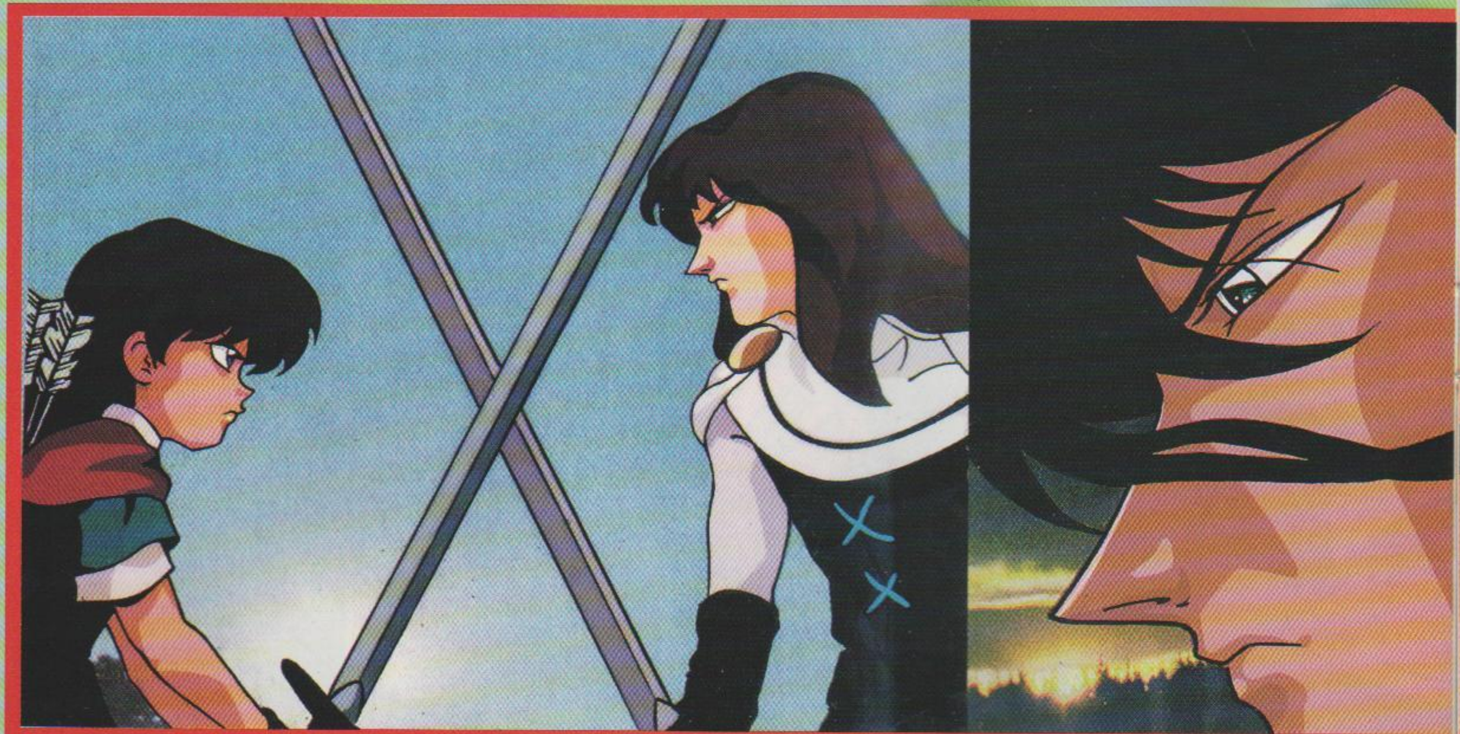
Dalsze przytyki zależą już od kraju, w którym "Robin Hood no daibôken" doczekał się swojej adaptacji. Na przykład głównym zarzutem Francuzów był niefortunny dubbing. Na początku każdego odcinka pojawia się narratorka, która podsumowuje każdy odcinek. Sęk w tym, że jej głos do złudzenia przypomina Demisa Roussosa. (Czy pamiętacie go z niegdysiejszych występów w polskim San Remo - w Sopocie? To był taki ogromny, zwalisty pan w stroju divy operowej.) Z kolei ingerencja



rys. Żan Chimiak



rys. Żan Chimiak



francuskiej cenzury spowodowała, że pojawiły się pewne nieścisłości w tłumaczeniu dialogów. Chodzi tu na przykład o wspomnianą już ceremonię zaślubin Herforta z Marian, którą Francuzi przerobili na ceremonię adopcji. Zabawne, nie?





### ... ZWŁASZCZA W POLSCE

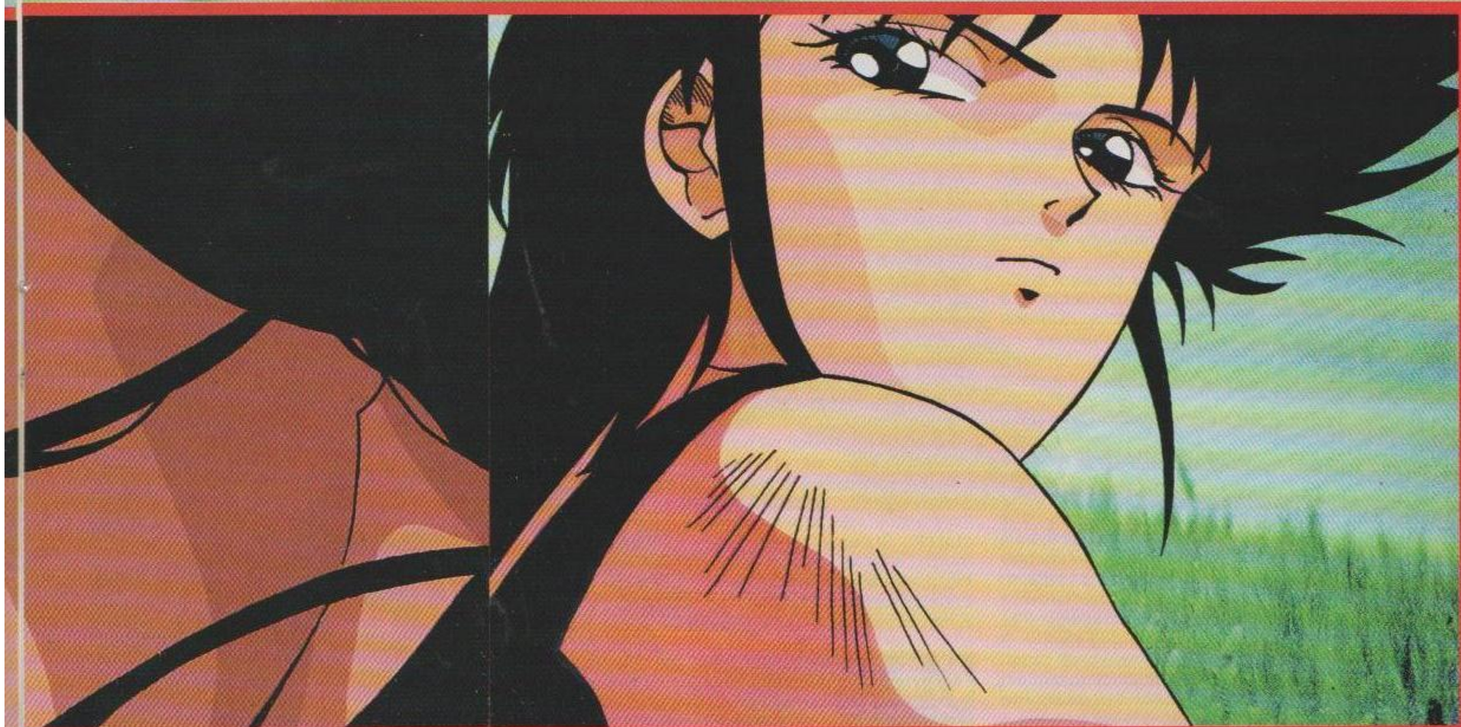
Spójrzmy teraz, jak przedstawiała się sytuacja "Robin Hooda" w Polsce. Trzeba sobie powiedzieć, że mieliśmy znacznie więcej szczęścia od Francuzów w warstwie dźwiękowej filmu. Polskim opracowaniem filmu zajęło się Studio Opracowań Dźwiękowych w Łodzi. Mózgiem całego przedsięwzięcia została Maria Horodecka, będąca jednocześnie autorką dialogów i reżyserem.



© Tatsunoko

Spójrzmy teraz na dubbing, który był - według opinii fanatyków tej serii w Polsce - najlepszym udźwiękowieniem głosów oryginalnych w pozornie krótkiej historii filmów anime w naszym kraju (jako ciekawostkę podamy, że japońskich produkcji animowanych można było od lat 80. zobaczyć już dobrze ponad setkę, ale to temat na inny artykuł). Grupa polskich seiyuu (można ich tak zatytułować) wykonała wyśmienicie swoją pracę, przywołując na myśl najlepsze lata polskiego dubbingu (vide "Smurfy" na samym początku, czy też enerdowska "Pszczółka Maja"). Warto przy tej okazji wymienić ich nazwiska, gdyż pamięć - jak wiadomo - ulotna jest. Byli to więc: Anna Bojarska, Barbara Dzido-Lelajska, Beata Kowalewska, Barbara Marszałek, Grażyna Walasek, Ireneusz Kaskiewicz, Piotr Krukowski, Jarosław Pilarski, Paweł Siedlik oraz Dariusz Wiktorowicz. Polscy fani anime doczekali się nawet rodzimego opracowania muzycznego, którego autorką była Teresa Stokowska. Słowa piosenki tytułowej są autorstwem Waldemara Wolańskiego, a śpiewał Mieczysław Antoni Gajda. Uff... tyle spraw technicznych. Teraz pora na minus, ale za to potwornych rozmiarów. Zawsze wiedzieliśmy, że polskie kanały telewizyjne mają w g ł ę b o k i m poszanowaniu w i d z ó w (przypomnijmy choćby broszkę z ostatnich czasów, kiedy TVP2 wyemitowała cztery sezony odcinków "Archiwum X", ale bez (!) ostatniego odcinka), ale tym razem zakrawało to na czarny dowcip w iście kafkowskim stylu. Dobra, w czym rzecz? Już mówimy. Zapewne większość z Was zdziwił fakt, że cały czas mówimy o 52 odcinkach, kiedy w Polsce było ich przynajmniej o połowę mniej. Po prostu serial nie został w całości wyemitowany, przemontowany i poprzerabiany tak, że do końca nie wiadomo, o co w nim naprawdę chodziło. Próżno było wypatrywać końcówki, bo "Robin Hood" z trudnością dotarł do połowy wyścigu. Tak, tak... niemal 20 odcinków przepadło w niebycie. SKANDAL! Z plotek dodamy, że luka powstała gdzieś za zachodnią granicą, skąd seria była kupowana, ale wątpliwe to pocieszenie. Proponujemy więc raz jeszcze przeczytać charakterystyki postaci, gdzie część zagadek z drugiej połowy tej anime została wyjaśniona.







## ... ALE POZYTYWY PRZEDE WSZYSTKIM

Olbrzymią zaletą tej serii jest to, że przybliża nam ona świat Robin Hooda najlepiej ze wszystkich dotychczasowych adaptacji (choć oczywiście jest to kwestą gustu). Scenarzyści popisali się dobrym smakiem i fantazją. Stworzony przez nich sherwoodzki las nie dość, że jest jak zwykle tajemniczy i mroczny, tym razem zadziwia bogactwem i wielością dziwnych stworzeń. Na przykład może zaskoczyć krab-olbrzym, niespotykanych rozmiarów, którego Robin musiał pokonać w jednym z odcinków (jest to zresztą jedyny z odcinków, w którym Alwine przyszedł mu z pomocą). Zaskakuje również różnorodność pejzaży, wystarczy choćby wspomnieć niesamowitą pustynię, wstrząsaną przewalającymi się nań tornadami, rozpostartą tuż obok Sherwood. I oczywiście, jak na piękną legendę przystało, nie brak i tutaj czarów. W dodatku pochodzą one z dwóch źródeł: wywoływane siłami przyrody (Stare Drzewo), lub wywoływane za pomocą przedmiotów (krzyż Marian, która zresztą dzięki niemu posiada możliwości parapsychiczne).



Mocną stroną filmu jest muzyka. Jest ona doskonale dopasowana do klimatów tej anime. Za muzyczną stronę anime, odpowiada Fuminori IWAZAKI, który popełnił muzykę do między innymi serii telewizyjnej: "You're Under Arrest!". Dla polskich fanów tej historii, mała uwaga. Do "Robin Hooda" ukazał się kompakt z muzyką. Jednak podstawową wadą tej płyty CD., jest brak na niej dużej liczby utworów, a co najważniejsze, czasami nawet tych pierwszoplanowych (jeśli można tak powiedzieć o roli muzyki). Z plusów: można powiedzieć, że we Francji na kompakcie ukazał się utwór "Wood walker" w wersji oryginalnej, japońskiej.

Trzeba powiedzieć, że popularność serii "Robin Hood no daibôken" nie jest tylko fenomenem polskim. Anime ta cieszyła się olbrzymim powodzeniem również w samej Japonii, jak i we Włoszech, gdzie była wielokrotnie wznawiana w telewizji. Bardzo często jest też wznawiana na niemieckim kanale satelitarnym RTL2, gdzie możecie poznać dalsze losy ulubionych bohaterów (szkoda tylko, że w tak barbarzyńskim języku). Mamy również nadzieję, że polscy fani tej serii doczekają takiego dnia i ujrzą swoich ulubionych bohaterów znowu w akcji i tym razem na pewno w całości. Czego wszystkim kochającym anime, życzą...

*Bandmanka & Mr.Gato*

Pomoc:
Żan Chimiak (polska faktografia)








**Robin Hood no daibôken**

Produkcja: Tatsunoko Productions
Reżyseria: Kôichi MASHIMO
Autor: Walter SCOTT
Scenariusz:
Hiroyuki KAWAZAKI & Tsunekisa ITÔ
Chara design: Tomohiro HIRATA, Masaki KUDÔ
Kierownictwo artystyczne: Torao ARAI
Muzyka: Fuminori IWAZAKI
Czas: 52 epizody po 26 minut
Rok produkcji: 1990/1991
Dozwolone: dla wszystkich

# Iria - Zeiram the Animation

**Budzi przerażenie w każdym zakątku galaktyki. Istnieje tylko po to, by zabijać i niszczyć. Nazywa się ZEIRAM.**

Wszystko zaczęło się od filmu live-action, zatytułowanego: Zeiram. Cieszył się on sporym powodzeniem u publiczności, mimo iż był produkcją nie najwyższych lotów. Sukces komercyjny pozwolił twórcy, Keita Amemiya, na stworzenie wersji animowanej Zeirama. Do nowej edycji postanowiono wprowadzić kilka zmian oraz uzupełnić całą historię. W filmie live akcja rozgrywa się w Japonii, Iria jest łowczynią nagród, nie ma brata i współpracuje ze skomputeryzowanym partnerem, Bobem. W anime natomiast widzimy Irię dopiero jako dziewiętnastoletnią kandydatkę na łowczynię nagród, umiejętności co prawda ma wystarczające, aby otrzymać licencję łowcy, lecz niestety jej młody wiek póki co przekreśla taką możliwość. Iria pracuje w zespole z Glenem (lub Grenem - jak kto woli) - swoim bratem, doświadczonym już licencjonowanym łowcą (podobno najlepszym w tym kwadrancie) oraz Bobem (tutaj człowiekiem i dowódcą teamu, a także osobą udzielającą licencji łowcy). Od czasu do czasu w drogę naszym bohaterom wchodzi konkurencyjny łowca - Fujikuro. Ten ostatni to bardzo podstępna bestia... ale o tym za chwilę... Sześcioczęściowa seria OAV mówi o wydarzeniach, które miały miejsce jeszcze przed tymi przedstawionymi w dwóch filmach live (jak dotąd powstały dwie części Zeirama). Anime opowiada o pierwszym spotkaniu Irii z Zeiramem...

## Zeiramem...!?!

Jeszcze niedawno sądzono, że jesteśmy jedynym rozumnym gatunkiem w kosmosie. Wszystko zmieniło się, gdy 65 lat temu statki wywiadowcze natrafiły na obcą formę życia, która, jak się okazało, przejawiała oznaki inteligencji. System immunologiczny tych stworzeń sprawiał, że były one praktycznie odporne na wszystkie znane ludzkości rodzaje broni. Oczywiście pewni pomysłowi ludkowie wpadli na genialny pomysł, aby wytresować nowe zwierzę i zastąpić "zwykłe" jednostki bojowe nowym rodzajem żołnierza - żołnierza doskonałego... niezniszczalnego. Kiedy wielokrotne próby nie przyniosły pożądanych efektów, a za liczne niepowodzenia zapłacono setkami ludzkich istnień, Międzygalaktyczny Kongres zabronił jakiejkolwiek ingerencji w naturalne środowisko oraz prób oswojenia nowopoznanego gatunku, nazwanego przez ludzi Zeiramem...



## A nasza historia zaczyna się, gdy...

Statek kosmiczny o dziwnej nazwie Karma (lub Karuma), należący do korporacji Tedan Tippedai, ulega wypadkowi. Według oficjalnych informacji na pokładzie znajdował się okryty tajemnicą, bardzo cenny ładunek, a także Putobayah - wiceprezydent korporacji, do której należy statek. Stawka zatem jest bardzo wysoka. Takiej okazji Iria przepuścić nie mogła - bądź co bądź jest to jedna z najważniejszych (jeśli



nie najważniejsza) akcji, w jakiej uczestniczy jej brat, a zatem jest okazja do zdobycia nowego doświadczenia i zaofiarowania swojej bezcennej pomocy w sytuacjach podbramkowych. A trzeba przyznać, że akurat w tej profesji nigdy takowych nie brakuje. Oczywiście żadne argumenty w tym momencie nie miały znaczenia - Iria postanowiła uczestniczyć w akcji ratunkowej i niech by ktoś spróbował ją odwieść od tego zamiaru...! Pierwszy odcinek zaczyna się w momencie, gdy nasza piękna kandydatka na łowczynię nagród oddaje się radosnej pracy - czyli odbijaniu zakładników, a raczej pięknych zakładniczek. Po równie pięknej prezentacj i umiejętności walki naszej bohaterki (w której podstępny Fujikuro w ostatniej chwili zgarnia jej nagrodę sprzed nosa), brat Irii i Bob wyruszają na ratunek Karmy, który według oficjalnych informacji zboczył z kursu i wpadł w asteroidy. Oczywiście można się domyślić, że nie o to chodzi - wypadek, asteroidy? - to byłoby zbyt proste. Już w drodze do celu zaczynają dziać się dziwne rzeczy - akcja ratunkowa zostaje nagle odwołana przez korporację, naszą ferajnę atakują zrobotyzowani ochroniarze, natomiast Bob robi się nagle bardzo tajemniczy (czytaj - nie chce wyjawić szczegółów misji).

Na miejscu nasi bohaterowie trafiają na mały bałagan (było przyjątko i nie



zdążono posprzątać?), a chwilunię potem odkrywają, że cała załoga Karmy nie żyje (no... z małym wyjątkiem) - ot drobiazg, natomiast tajemniczym ładunkiem okazał się nie kto inny, tylko właśnie legendarny Zeiram! Co tu robi, skąd się wziął? Komu i dlaczego na nim zależy?... Nie był to jednak czas na takie pytania, a tym bardziej na udzielanie odpowiedzi, gdyż Zeiram zamiast się wytłumaczyć, jak na porządnego potwora-mordercę przystało (a kto powiedział, że on jest porządny?), wkroczył natychmiast do akcji, z zamiarem... hmm, bynajmniej nie towarzyskim. Walka okazała się bardziej niż trudna. Nasza drużyna poniosła straty. W końcu Iria i Glen dochodzą do wniosku, że jedynym wyjściem wydaje się wysadzenie Karmy w powietrze, gdyż jak dotąd Zeirama nie udało się zlikwidować, czy choćby zranić, żadną dostępną bronią (a arsenał wymyślnych urządzonek do robienia wrogowi kuku jest ci tutaj spory, oj spory).

Udaje się uratować wiceprezydenta korporacji...hmm, to już coś - nagroda będzie. Putobajah jednak dziwnie się zachowuje, zależy mu na ujęciu żywego Zeirama (kusi naszych bohaterów dodatkowym zarobkiem, niepomny na spustoszenie, jakie ten wywołuje), a ponadto dziwnie jest przywiązany do swojego medalionika... Na całe jednak szczęście naszym bohaterom nie w głowie takie układy, widocznie doszli do wniosku (bardzo słusznego zresztą), że lepiej zarobić i przeżyć, niż zarobić podwójnie i zginąć.

Niestety okazuje się, że jedna z osób musi do ostatniej dosłownie chwili przed wybuchem zostać na Karmie, aby mieć pewność, że Zeiram zginie... tą osobą jest Glen - brat Irii... Karma wraz z Zeiramem eksploduje, natomiast Iria ledwo uchodzi z życiem, odlatując w kosmiczną, ciemną pustkę...

## Lecz to zaledwie tylko początek...

Siła wybuchy Karmy wywołuje falę uderzeniową, ta z kolei trafia w pojazd, na pokładzie którego odlatuje nasza bohaterka. Iria uderza się w głowę i traci przytomność. Stan śpiączki trwa trzy dni. Młoda kandydatka na łowczynię nie zdaje sobie nawet sprawy, że gdy się przebudzi, znajdzie się w samym centrum intrygi, mającej związek nie tylko z Zeiramem, ale i z jej nieżyjącym (?) bratem.... Sytuacja zaczyna być coraz dziwniejsza, a zdarzenia, które teraz następują, za nic nie dają się ułożyć w logiczną całość. Planeta Taowajan, na której ląduje Iria, zdaje się być kolejną zagadką, okazuje się bowiem, że Zeiram żyje (!), a z głośnika komunikatora dochodzi tajemniczy głos, próbujący pomóc Irii w walce z Zeiramem. To zaledwie początek tej niezwykłej historii, dalej czeka Was jeszcze kilka niespodzianek, łącznie z tym, że anime ta jest do obejrzenia w polskojęzycznym opracowaniu!





A gdzie? - zerknijcie na koniec, zresztą informację o tym podawaliśmy już w numerze wrześniowym Kawaii (patrz - Mangowy Zawrót Głowy).

## Podsumowując...

Iria - Zeiram the Animation, to doskonała produkcja. Zarówno fabuła, animacja, jak i ścieżka dźwiękowa, stoją na bardziej niż przyzwoitym poziomie. Klasycznie mangowy design postaci i bardzo ciekawy design całego otoczenia, śliczna kolorystyka, szybka akcja, dobrze zaplanowana intryga - to coś więcej niż tylko dobry film sensacyjny - to doskonała anime akcji! Przy niej każdy miłośnik ciekawie poprowadzonej intrygi nudzić się nie ma prawa. Najbliższe skojarzenie, jakie mi się nasuwa, to... Naomi Armitage. Fani tej ostatniej powinni być w pełni usatysfakcjonowani, gdyż Iria ma to wszystko, czym cechowała się nasza dzielna funkcjonariuszka MPD (patrz - Kawaii styczeń 1998): jest piękna, młoda, zwinna i ma tylko jeden cel - rozwiązać zagadkę tajemniczej śmierci swojego brata i dowiedzieć się, kto stoi za tą





całą, co najmniej dziwną, sprawą. Pozostaje jeszcze zadać sobie pytanie, czy to Iria podąża śladem Zeirama, czy też to ON podąża w ślad za nią? A może Zeiram nie jest bezdusznym obcym mordercą...? A może Glen... A może...? Jeśli chcecie poznać odpowiedzi na te i wiele innych pytań, oglądajcie Irie! Dobra zabawa gwarantowana! Ach, zapomniałem jeszcze dodać, że Iria ma niezwykle słodki głosik, należący do Hisakawa Aya, czyli... Ami Mizuno! No proszę - sami swoi!

**Po polsku!**

Kilka słów o polskiej adaptacji. Wady? - aż głupio wypowiadać to słowo w tak historycznej chwili, gdy w telewizji rozpoczyna się emisja anime z prawdziwego zdarzenia i to na dodatek opracowanego w najlepszej z możliwych form - w wersji tekstowej. Mamy niepowtarzalną okazję cieszyć się oryginalnym dźwiękiem, wspaniałymi głosami japońskich seiyuu, muzyką i w ogóle oryginalną, nie cenzurowaną (co nie jest takie oczywiste) wersją anime. Oczywiście, gdybyśmy musieli się czegoś "czepiać", moglibyśmy znaleźć drobną różnicę w tłumaczeniu pewnych wypowiedzi; dla przykładu: w pierwszym odcinku, podczas akcji na Karmie, Bob pyta jedną z odnalezionych pasażerek - co się stało z ładunkiem? - na to ona - zniknął. - Jak to zniknął!? - dziwi się Bob. - Niezupełnie, gdyż w tym momencie uciekł cały "dowcip" tej sceny. Odpowiedź pasażerki brzmi: poszedł - jak to poszedł!? - dziwi się Bob. Ładunek poszedł!? - Na tym właśnie polega dowcip - ładunkiem jest żywa istota - Zeiram, o czym nasi bohaterowie jeszcze nie wiedzą. Ale jak powiedziałem - szczegół, który w żaden sposób nie wpływa na wspaniałe wrażenia, jakich dostarcza widzowi ta anime. Poza tym nie ma nic, do czego mógłbym mieć jakiekolwiek pretensje. Tłumaczenie jest niezwykle szczegółowe, być może przez to kolejne sekwencje tekstu zbyt szybko znikają (nie ma co narzekać, tylko nauczyć się czytać), ale za to widz wie o wszystkim, o czym wiedzieć powinien. Niemałą zasługę w procesie tak dobrego tłumaczenia miał Bazyli Zygan i tutaj należą mu się wyrazy uznania. Mam nadzieję, że kolejne pozycje anime emitowane w Canal Plus będą również tak dobrze opracowane. Dobrze więc - czas na zalety. Ach! Praktycznie cała reszta tej recenzji to podkreślanie zalet, a zatem powtarzać się nie ma sensu. Pozostaje mieć nadzieję, że Canal Plus nie zrezygnuje z pomysłu emitowania anime (a może jakiś mangowy serial w czasie odkodowanym, hmm?), a inne kanały TV pójdą za wzorowym przykładem. Powodzenia!

*Mr Jedi*

Materiały udostępnił: Canal Plus
Podziękowania za pomoc dla Bazyla Zygana



## Info:

**Iria w Canal Plus:**

**Część 1** - 9 września 1998, godzina 23.55
**Część 2** - 23 września 1998, godzina 23.25
**Część 3** - 7 października 1998, Superdeser
**Część 4** - 21 października 1998, Superdeser
**Część 5** - 4 listopada 1998, Superdeser
**Część 6** - 18 listopada 1998, Superdeser

I jak dobrze pójdzie:

Armitage III (?) - część 1 - 2 grudnia 1998, Superdeser itd. ... o szczegółach będziemy Was informowali na bieżąco.

Oraz zawsze w dniu projekcji, o godzinie 17.55 w programie nie kodowanym, obejrzeć można minimagazyn MANGA MANGA.

Jako że Canal Plus będzie emitował anime w wersji oryginalnej, opracowanej z polskim tekstem (yatta!), podajemy listę japońskich seiyuu. Wsłuchajcie się dokładnie, a być może poznacie głosy swoich ulubionych bohaterów znanych z innych anime?

**Iria**........................ **Aya Hisakawa**
**Bob**........................ **Masaru Ikeda**
**Glen**........................ **Juurouta Kosugi**
**Fujikuro**................ **Shigeru Chiba**
**Kei**........................ **Mika Kanai**
**Komimasa**............ **Chika Sakamoto**
**Sara**........................ **Satomi Koorogi**
**Nanbu**.................... **Wataru Takagi**
**Zeiram**.................. **Wataru Takagi**
**Jambal**.................. **Fumihiko Tachiki**
**Spiker**.................. **Sayuri Ikemoto**
**Docter Tooka**......... **Yuzuru Fujimoto**
**Dounham**.............. **Hiroshi Naka**

**Iria - Zeiram the Animation**

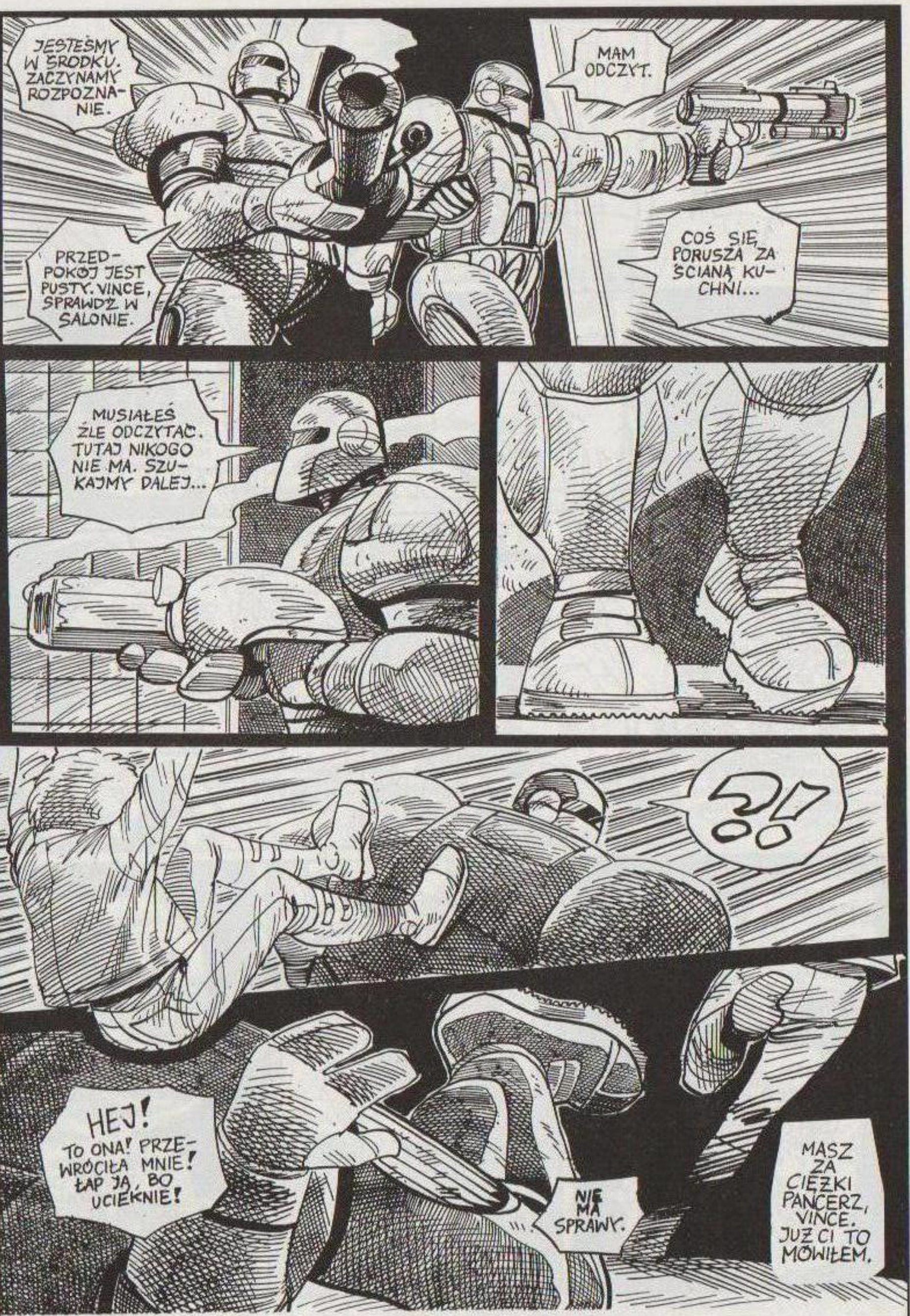
Produkcja: Crowd/Bandai Visual/Mitsubishi Corporation/Banpresto
Emisja w Polsce: Canal Plus
Reżyseria: Tetsuro Amino
Scenariusz: Tetsuro Amino
Chara design:
Katsura Masakazu
Czas: 6 x 30 minut





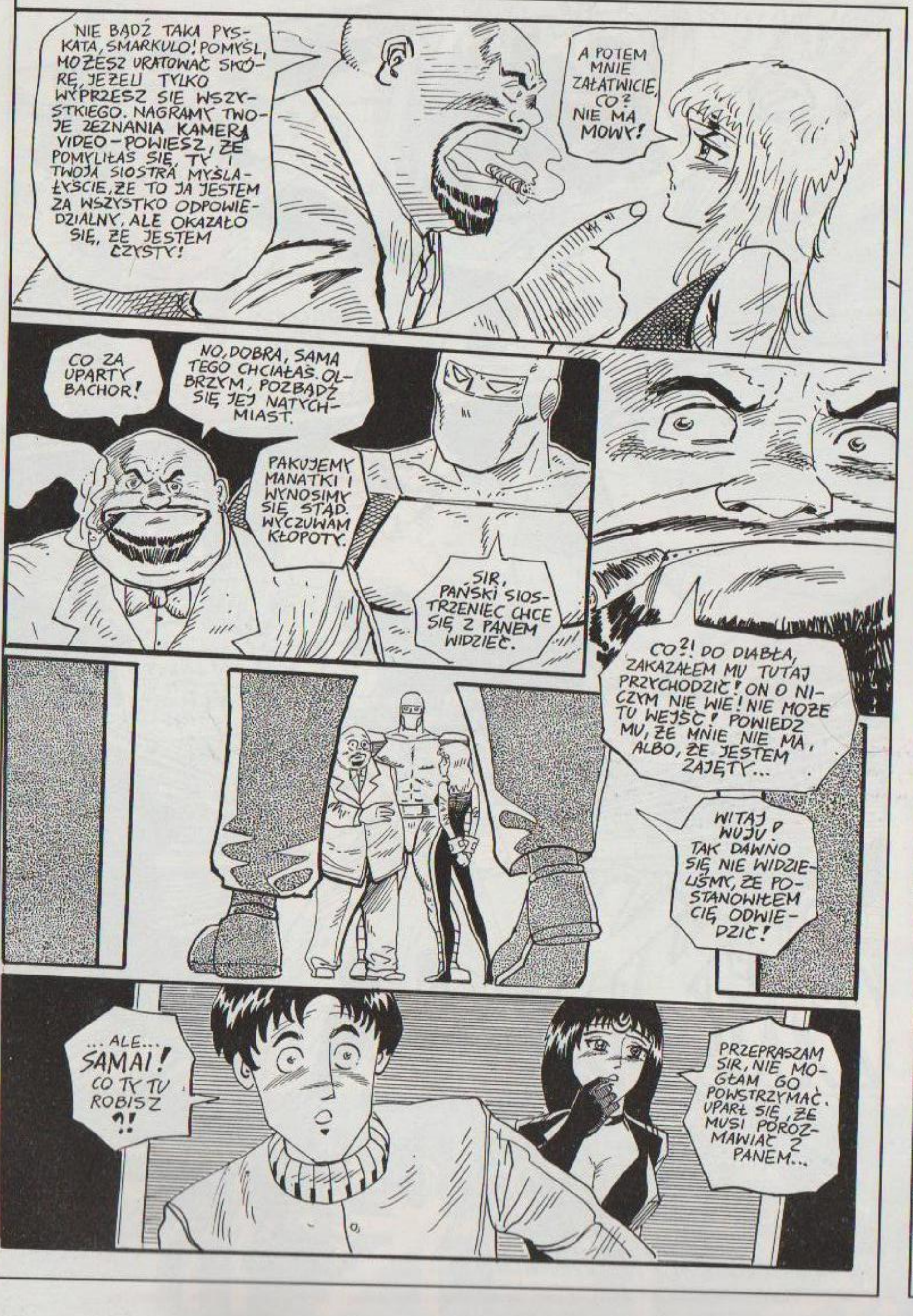



SAMAI? WRÓCIŁAM!
NIE MA JEJ... DZIWNE, JEST JUŻ PÓŹNO...
SILVER EYE
ODCINEK 13.
TEKST I RYSUNKI PIOTR KOWALSKI
SAMAI?! WŁAŹ, TO MNIE WCALE NIE ŚMIESZY!
NO, TAK, PEWNIE POSZŁA MNIE SZUKAĆ, CO ZA GŁUPOTA! NAJLEPSZE, CO MOGĘ ZROBIĆ, TO ZACZEKAĆ NA NIĄ W MIESZKANIU...
JEJ! JUŻ RANO!
ALE MIAŁAM DZIWNY SEN! CIEKAWE KTÓRA GODZINA I CZY SAMAI JUŻ WRÓCIŁA.
SAMAI? JESTEŚ W KUCHNI? HEJ?
DO DIABŁA! NIKOGO TU NIE MA.
COŚ SIĘ MUSIAŁO STAĆ. NIE MOGĘ TU SIEDZIEĆ BEZCZYNNIE... IŚĆ NA POLICJĘ? JUŻ RAZ PRÓBOWAŁAM, MOGŁO SKOŃCZYĆ SIĘ TRAGICZNIE...
ALE NIE MAM CHYBA INNEGO WYJŚCIA. A JEŻELI SINGER NAMIERZYŁ NASZE MIESZKANIE I PORWAŁ SAMAI? TO MOŻLIWE, KTO WIE, ILU MA SZPIEGÓW...
NIE MOGĘ TU CZEKAĆ. IDĘ NA NAJBLIŻSZY POSTERUNEK I ZARAZ...
CO TO?
WHOOM!


JESTEŚMY W ŚRODKU. ZACZYNAMY ROZPOZNANIE.
MAM ODCZYT.
PRZEDPOKÓJ JEST PUSTY. VINCE, SPRAWDŹ W SALONIE.
COŚ SIĘ PORUSZA ZA ŚCIANĄ KUCHNI...
MUSIAŁEŚ ŹLE ODCZYTAĆ. TUTAJ NIKOGO NIE MA. SZUKAJMY DALEJ...
?!!
HEJ! TO ONA! PRZEWRÓCIŁA MNIE! ŁAP JĄ, BO UCIEKNIE!
NIE MA SPRAWY.
MASZ ZA CIĘŻKI PANCERZ, VINCE. JUŻ CI TO MÓWIŁEM.

SPRYTNA MAŁA.
ZAMKNIJ DOPŁYW SŁUCHAWEK. ODPALAM POCISK OGŁUSZAJĄCY.
KA-BOOM!
WRAP!
AAAHHH...HHH!
TRAFIONA.
DZIELNA DZIEWCZYNA. ZABIERZMY JĄ STĄD DO BAZY.
WITAJ.
JUŻ SIĘ OBUDZIŁAŚ?
CO SIĘ STAŁO? GDZIE TE DWA OLBRZYMY?

TO BYLI MOI ŻOŁNIERZE. WYBACZ, ŻE TAK CIĘ POTRAKTOWALI, ALE NIE MIELI INNEGO WYJŚCIA.
SINGER JUŻ WIE, ŻE TY I TWOJA PRZYRODNIA SIOSTRA ZATRZYMAŁYŚCIE SIĘ W HOTELU 9. MUSIELIŚMY CIĘ STAMTĄD ZABRAĆ. NAZYWAM SIĘ IVO MALLIGAN. JESTEM INŻYNIEREM I PRACOWAŁEM PRZEZ DŁUGI CZAS Z TWOIM OJCEM...
SINGER OKRADŁ NAS OBU Z PROJEKTU SILVER EYE, Z TYM, ŻE MNIE UDAŁO SIĘ PRZEŻYĆ. TWÓJ OJCIEC NIE MIAŁ TAKIEGO SZCZĘŚCIA, A JA ZBYT DŁUGO ZWLEKAŁEM Z POWIADOMIENIEM O WSZYSTKIM POLICJI... NIE MIAŁEM ŻADNYCH DOWODÓW, AŻ DO TERAZ...
WIEDZIELIŚMY, ŻE ZOSTAŁAŚ PORWANA PRZEZ POMOCNIKÓW SINGERA, ALE ZGUBILIŚMY ŚLAD.
...TY WIESZ GDZIE TO JEST. MOŻESZ NAS TAM ZAPROWADZIĆ...
ZABRALIŚCIE MI DYSK Z INFORMACJAMI O PRZESTĘPSTWACH SINGERA!
NIE ZNAM CIĘ I NIE WIEM CZY MÓWISZ PRAWDĘ! PORWAŁEŚ MNIE A TWOI KUMPLE STRZELALI DO MNIE!
MUSISZ MI ZAUFAĆ. JEŚLI NIE, SINGER WCZEŚNIEJ, CZY PÓŹNIEJ CIĘ DOPADNIE, TAK JAK SAMAI. JEST U NIEGO JUŻ OD 12 GODZIN, LECZ CIĄGLE NIE UDAŁO SIĘ NAM WYTROPIĆ, GDZIE SIĘ UKRYWA. ZA TO TY, TAM BYŁAŚ. WRACAŁAŚ ZAPROGRAMOWANYM KUTREM, KTÓRY DOTRANSPORTOWAŁ CIĘ PROSTO DO HOTELU. CHCĘ CI COŚ ZAPROPONOWAĆ, MAŁY UKŁAD.
POKAŻESZ NAM, GDZIE TEN DRAŃ SIĘ UKRYWA, A MY POMOŻEMY CI UWOLNIĆ SAMAI. CO TY NA TO?
NIE MA MOWY.


NIE BĄDŹ TAKA PYSKATA, SMARKULO! POMYŚL, MOŻESZ URATOWAĆ SKÓRĘ, JEŻELI TYLKO WYPRZESZ SIĘ WSZYSTKIEGO. NAGRAMY TWOJE ZEZNANIA KAMERĄ VIDEO - POWIESZ, ŻE POMYLIŁAŚ SIĘ, TY I TWOJA SIOSTRA MYŚLAŁYŚCIE, ŻE TO JA JESTEM ZA WSZYSTKO ODPOWIEDZIALNY. ALE OKAZAŁO SIĘ, ŻE JESTEM CZYSTY!
A POTEM MNIE ZAŁATWICIE, CO? NIE MA MOWY!
CO ZA UPARTY BACHOR!
NO, DOBRA, SAMA TEGO CHCIAŁAŚ. OLBRZYM, POZBĄDŹ SIĘ JEJ NATYCHMIAST.
PAKUJEMY MANATKI I WYNOSIMY SIĘ STĄD. WYCZUWAM KŁOPOTY.
SIR, PAŃSKI SIOSTRZENIEC CHCE SIĘ Z PANEM WIDZIEĆ.
CO?! DO DIABŁA, ZAKAZAŁEM MU TUTAJ PRZYCHODZIĆ! ON O NICZYM NIE WIE! NIE MOŻE TU WEJŚĆ! POWIEDZ MU, ŻE MNIE NIE MA, ALBO, ŻE JESTEM ZAJĘTY...
WITAJ WUJU! TAK DAWNO SIĘ NIE WIDZIELIŚMY, ŻE POSTANOWIŁEM CIĘ ODWIEDZIĆ!
... ALE... SAMAI! CO TY TU ROBISZ ?!
PRZEPRASZAM SIR, NIE MOGŁAM GO POWSTRZYMAĆ. UPARŁ SIĘ, ŻE MUSI POROZMAWIAĆ Z PANEM...
TIM?!
EEEEE... TO... TO WY SIĘ ZNACIE ?!
NIESTETY! WIEDZIAŁAM, ŻE TO SZPIEG! NIECH CIĘ DIABLI, SINGER, OSACZYŁEŚ MNIE ZE WSZYSTKICH STRON!
CO TU SIĘ DZIEJE? DLACZEGO ZAKUŁEŚ JĄ W TE KAJDANY? KIM JEST TEN OLBRZYM? NIE MAM POJĘCIA, CO TU JEST GRANE, ALE ZNAM SAMAI I ROZKAZUJĘ CI JĄ WYPUŚCIĆ!
NIE BĘDZIESZ DYKTOWAŁ MI, CO MAM ROBIĆ, SMARKATY KONUSIE! W TYŁ ZWROT I MARSZ DO DOMU! NIGDY NIE WIDZIAŁEŚ TEGO, CO TU WIDZIAŁEŚ, JASNE? POTEM POGADAMY!
JA MAM JUŻ DOSYĆ GADANIA, SINGER, PORA COŚ ZROBIĆ!
TRAK!

JUŻ JEŚTEŚ NA PRZEGRANEJ POZYCJI!

JAK ZAMKNIESZ USTA WŁASNEMU SIOSTRZEŃCOWI, CO?! ZABIJESZ GO?

KRAK!

JA W KAŻDYM RAZIE NIE ZAMIERZAM DAĆ SIĘ ZABIĆ!

SAMA WYMIERZĘ SPRAWIEDLIWOŚĆ!

PPFFF...

WAP!

SPOKOJNIE.

NIE WYKONUJ ŻADNYCH NIEPOTRZEBNYCH RUCHÓW, WOJOWNICZKO...

MYŚLAŁEM, ŻE JESTEŚ ZWYKŁYM, UCZCIWYM PRZEDSIĘBIORCĄ WUJU, ALE JAK WIDZĘ, BARDZO SIĘ MYLIŁEM. NIE WIEM, CZYM ZAWINIŁA CI TA DZIEWCZYNA, ALE TO WŁAŚNIE ONA OCALIŁA MNIE PRZED GRUPĄ PIJANYCH BANDYTÓW KTÓREJŚ NOCY...

...I MIĘDZY INNYMI DLATEGO NIE ZOSTAWIĘ TEJ SPRAWY...! PUŚĆ JĄ, ALBO ZŁOŻĘ POLICJI DONIESIENIE O PORWANIU...

ŚWIETNE PRZEDSTAWIENIE. AŻ MI SIĘ NIE CHCE WIERZYĆ, ŻE ODGRYWACIE PRZEDE MNĄ TEN TEATRZYK. KIEDY ZDĄŻYLIŚCIE SIĘ UMÓWIĆ?

SAMAI, PRZYSIĘGAM CI, ŻE JEŚLI COKOLWIEK ZŁEGO SPOTKAŁO CIĘ ZE STRONY TEGO CZŁOWIEKA, JA NIE MIAŁEM Z TYM NIC WSPÓLNEGO.

TAK! OBOJE MACIE RACJĘ, KOCHANI!

NIE MA SENSU, ŻEBYM DALEJ MĘCZYŁ SIĘ Z WAMI! NIE MOGĘ WIECZNIE TRZYMAĆ TUTAJ TEJ DZIEWCZYNY, ANI DŁUŻEJ OSZUKIWAĆ TIMA. MACIE RACJĘ W STU PROCENTACH. TRZEBA WEZWAĆ GLINY.

!!

SZEFIE, CHYBA NIE MÓWI PAN POWAŻNIE?

?!

# 日本まんが古本店


(22) 845・90・55 (22) 651・25・44

## MANGA

**oryginalne komiksy japońskie najlepszych rysowników:**
**Evangelion,**
**A-a, Megamisama!,**
**Ranma ½,**
**Saint Seiya**

まんが
日本一番漫画家のオリジナルまんが：エピアンゲリオン、ああ！女神さま、らんま1/2、SAINT星矢

## CZASOPISMA

czasopisma manga i anime:
Shonen Jump, Shonen Champion
Shonen Magazine, Shonen Thunder
Animedia
Animage

誌
少年ジャンプ、少年チェンピオン、少年マガジン、少年サンデー、アニメヂィア、アニメージュ

## KSIĄŻKI

Książki o kulturze i historii Japonii, po polsku i w językach europejskich

本
日本文化・歴史についてポーランド語英語など本、旅行案内書、地図帳、地図

## PLAKATY

Sailor Moon, Akira
Evangelion,
Oh! My Goddess
Ghost in the Shell
Dragon Ball
Ruroni kenshin

ポスター
セーラームーン、アキラ、ドラゴンボール、ああ！女神さま、攻殻機動隊、新世紀エヴァンゲリオン、るろに剣心

## ALBUMY

artbooki:
Sailor Moon,
Neon Genesis Evangelion,
Slayers

アルブム
アルトブック：セーラームーン、新世紀エヴァンゲリオン、スレィアース

## MODELE

Kido senshi Gundam,
Kaze-no tani-no Nausicaä,
Daikaiju Gamera, Lupin III,
Streetfighter II

モテル
機動戦士ガンダム、風の谷のナウシカ、大怪獣ガメラ、ルパン三世、ストリートファイテーII

CZYNNE

PON 9-20

WTO-PT 9-17

e-mail: mangazyn@integraal.com.pl

**MANGA**ZYN
Integraal Multimedia s.c.

Biuro Handlowe:
Grottgera 9 m. 3
00-785 Warszawa

# AKIRA

TAJEMNICE AKIRY - część 2

Oto dalszy ciąg rozkładania na łopatki wszelkich treściowych zagadek niesionych przez Akirę. Kontynuując wyjaśnianie najistotniejszych niejasności, o ile w poprzednim artykule było sporo na tematy rdzeniowe (patrz - numer wakacyjny Kawaii), o tyle w tym bardziej skupimy się na zagadnieniach mniej merytorycznych, ale tym samym trudniejszych do wyjaśnienia i mniej rzucających się w oczy. Czy, na przykład, zastanawialiście się, co może oznaczać fakt, że włosy Tetsuo są raz krótsze, a raz dłuższe? I czy w ogóle to zauważyliście? Dowiecie się też, jak dziwne są zwyczaje pogrzebowe przyszłościowej, powojennej młodzieży, i że oglądając Akirę, sami widzieliście jeden z ich pogrzebów...





## Kiedy dokładnie wybuchła III Wojna Światowa?

Data pierwszej eksplozji wywołanej przez energię Akiry (która prawdopodobnie doprowadziła do wojny światowej) zmieniała się wraz z pojawianiem się na rynku kolejnych wydań Akiry. Oto daty:

**Japońska manga:** 6 grudnia, 1982 roku, wtedy właśnie komiks został wydany.
**Anime:** 16 lipca, 1988 roku, wtedy właśnie został wydany film.
**Międzynarodowa manga:** 6 grudnia 1992 roku.





## Włosy Tetsuo

W pewnych momentach są one krótsze, w innych dłuższe. W anime jest jedna scena, w której są dłuższe, w mandze - dwie. Za pierwszym razem nie oznacza to prawdopodobnie nic poza naturalnym przyrostem długości, za drugim razem ma to coś wspólnego ze zjawiskiem "fali", które opisywałem w poprzednim artykule. Tetsuo w młodości miał dłuższe włosy i jego ciało to zapamiętało, a potem wróciło do tego, tak jak wróciło do postaci niemowlęcia w końcowej fazie filmu, gdzie Testuo przeładowany mocą zmienia się w mutującą się masę. Gdy włosy Tetsuo są krótsze, można zauważyć, że zmienia się też jego zachowanie, znika również ból, który odczuwał wcześniej.

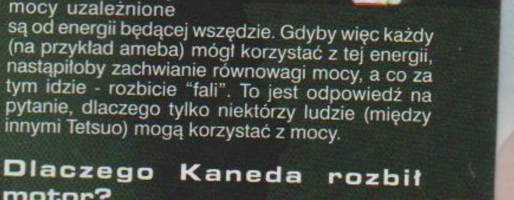
## Pojedynek Tetsuo i Kanedy

Tetsuo miał wiele okazji do zabicia Kanedy, posiadał olbrzymią siłę, ale nie zrobił tego. Katsuhiro Otomo spytany o to w wywiadzie odpowiedział, że opiera się to na przyjaźni. Tetsuo i Kaneda, pomimo, że na końcu opowieści zmuszeni są walczyć ze sobą, byli przez całą swoją młodość kolegami. Tetsuo bez problemu mógłby zabić Kanedę, gdyby do końca był zły i gdyby przeszłość dla niego nic nie znaczyła.

## Ameby

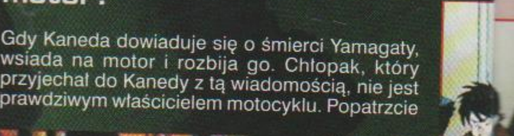
W pewnym momencie filmu Kei wspomina o amebach, choć tak naprawdę przemawia przez jej usta Kyoko. Stawia pytanie "co by było, gdyby ameby miały takie same moce jak ludzie". Mówi też o tym, że w powietrzu jest coś w rodzaju genów. Chodzi o to, że wszędzie we wszechświecie znajduje się energia, która warunkuje rozwój mocy, tak samo jak, na przykład, Wasz wygląd uwarunkowany jest genami, które odziedziczyliście. Ze względu na zasady, w oparciu o które funkcjonuje organizm, jego cechy uzależnione są od genów - funkcje i cechy mocy uzależnione są od energii będącej wszędzie. Gdyby więc każdy (na przykład ameba) mógł korzystać z tej energii, nastąpiłoby zachwianie równowagi mocy, a co za tym idzie - rozbicie "fali". To jest odpowiedź na pytanie, dlaczego tylko niektórzy ludzie (między innymi Tetsuo) mogą korzystać z mocy.





## Dlaczego Kaneda rozbił motor?

Gdy Kaneda dowiaduje się o śmierci Yamagaty, wsiada na motor i rozbija go. Chłopak, który przyjechał do Kanedy z tą wiadomością, nie jest prawdziwym właścicielem motocyklu. Popatrzcie







jaki znajduje się na nim znak - taki sam miał Yamagata na koszulce, motor należał do niego. Kaneda rozbijając motocykl martwego Yamagaty wypełnia ceremonię pogrzebową.

## W jaki sposób Kyoko przewiduje przyszłość?

Po raz kolejny ma to związek z teorią "fali" i ciągłą łącznością przyszłości z przeszłością i teraźniejszością. Posiadając moc, Kyoko może z łatwością zobaczyć, co stanie się w przyszłości. Gdy wspomina o różnych wersjach przyszłości, ma na myśli to, że będąc w tej wąskiej grupie ludzi mogących korzystać z mocy i mając wzgląd na przyszłość, może wybrać jedną z alternatywnych dróg, które do tej przyszłości prowadzą. To daje jej możliwość wpływu na kształt wszechświata. Taką samą możliwość ma Tetsuo.

## Czemu zabawki atakują Tetsuo?

Zabawki są halucynacjami wywołanymi przez dzieci. Zaplanowały one zabójstwo Tetsuo i wykorzystują te metodę, by go przestraszyć, jakkolwiek są to tylko dzieci, dlatego na przykład nie mogą znieść widoku krwi.

## Kim są...?

Dziewczyna ze śmieszną fryzurą i okularami przeciwsłonecznymi nazywa się Miyako, jej rola w anime jest o wiele mniej ważna niż w filmie. Niski chłopak z motocyklowego gangu Kanedy nazywa się Kai, jego imię w filmie padło tylko jeden raz, można je było przeoczyć.

## Nezu wyraźnie kogoś przypomina.

Nezu jest łudząco podobny do szczura. Jego wygląd został dopasowany do jego charakteru. W komiksie otrzymuje on nawet przezwisko, film jednak się w to nie zagłębia.

## Dlaczego Tetsuo zmienił się w żywą masę?

Złożyło się na to kilka czynników. Po pierwsze, dopóki zdrowie psychiczne Tetsuo mu na to pozwalało, mógł on siłą woli zachować normalny stan, gdy jego równowaga psychiczna stawała się coraz bardziej zachwiana, przestawał sobie z tym radzić. Po drugie, pomimo że sam nie zdawał sobie z tego sprawy, w znacznym stopniu pomagały mu leki, które otrzymywał od naukowców. Po trzecie, gdy wciąż rosnąca moc musiała znaleźć jakieś ujście z umysłu Tetsuo, skupiła się na najbliższym obiekcie, czyli na jego ciele.

## Dlaczego zaczęło się to od jego ramienia?

Moc znalazła ujście w najsłabszym punkcie Tetsuo, czyli tam, gdzie był ranny. Najsłabszy punkt materii, na którą działa jakaś wewnętrzna siła pęka najszybciej.

## Akira Club

Wydawnictwo Kodansha, które jest japońskim wydawcą Akiry, opublikowało art-book, cały poświęcony Akirze. Ma on 261 stron, na których znajdują się ilustracje i trochę kartek pocztowych. Główną częścią albumu jest kolekcja wszystkich okładek, które pojawiły się w Young Magazine, na którego łamach Akira był publikowany. Niestety większość z okładek jest czarno-biała.

## Już to gdzieś widziałem.

Prawdopodobnie niektórzy z Was zauważyli w telewizji, na wideo bądź w kinie coś związanego z Akirą, oto przykłady:

Film "Sliver" - w mieszkaniu kodera komputerowego na ścianie wiszą wycinki z mangi, choć niewiele można na nich zauważyć.

Teledysk Michaela Jacksona "Scream" - w pewnym momencie teledysku pokazany jest ekran, na którym na krótką chwilkę pojawia się scena z Akiry, widać wtedy Tetsuo wypadającego ze szpitalnego gmachu.

"Robocop 3" - jest to bardziej związane z autorem Akiry niż z samą anime. Jeden z wrogów Robocopa nazywa się Otomo, nie jest to przypadek. Skądinąd znany autor komiksów, Frank Miller jest fanem Katsuchiro Otomo i jego dzieł. Właśnie Miller napisał scenariusz do trzeciej części Robocopa.

## Akira live-action

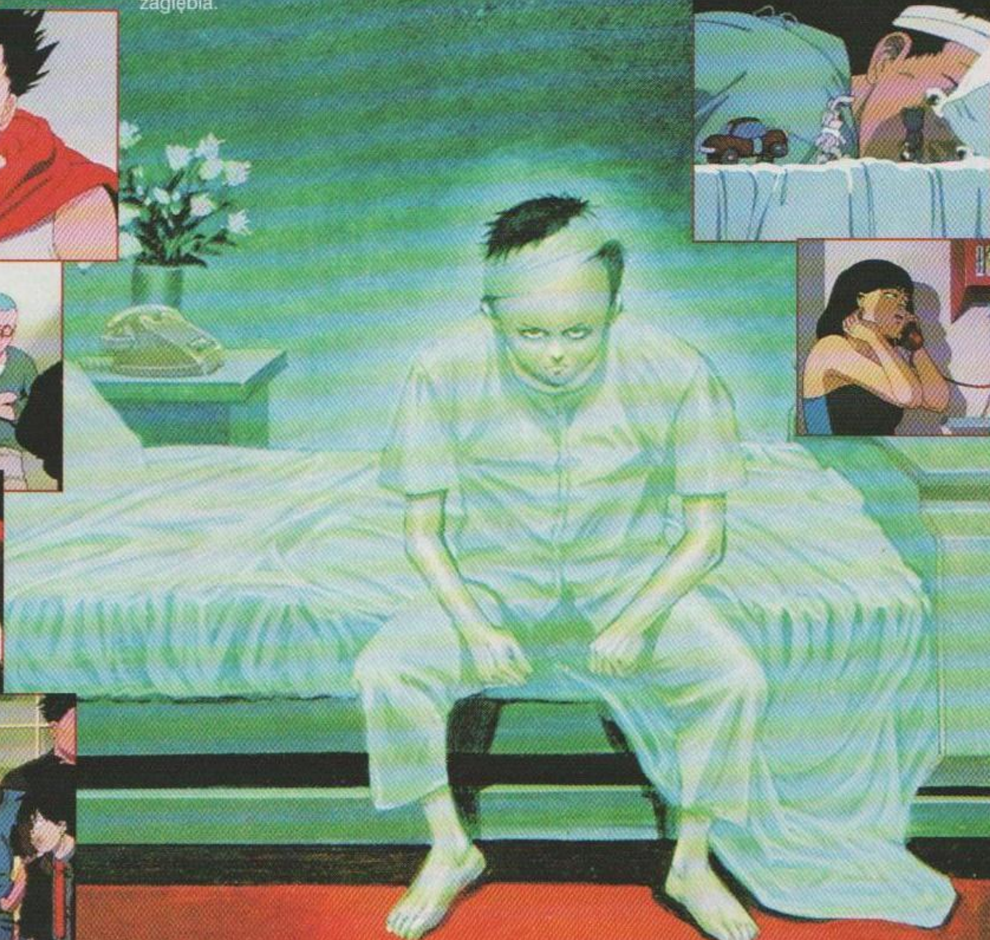
Producent filmowy, wytwórnia Tri Star planowała zrealizować hollywoodzką adaptację anime. Oczywiście taki film wymagałby olbrzymiego budżet, a ryzyko, że inwestycja nie przyniosłaby oczekiwanych zysków, było zbyt duże. Zamiary skończyły się na podliczeniu kosztów, między innymi efektów specjalnych. Na szczęście.

Na razie to koniec, jeżeli będziecie chcieli więcej (a z pewnością tak będzie), do Akiry jeszcze wrócimy. Informacji na ten temat jest bardzo dużo, podobnie odbiorców. Piszcie o swoich uwagach, swoich spostrzeżeniach i problemach; pomożemy. Do widzenia.

*Profuzjusz*






# CZARODZIEJKA Z KSIĘŻYCA SAILOR MOON S

*czyli Sailor Moon po polsku!*

Nikogo z Was chyba nie zdziwi, jeśli powiem, że Ziemia po raz kolejny stała się obiektem pożądania złych i niszczycielskich mocy. Dokładniej rzecz ujmując, ową złą jednostką jest niejaka Księżniczka Kaguya - zimna i wyrachowana persona, mająca zamiar zamienić całą planetę w jedno wielkie lodowisko do jazdy figurowej dla siebie i swojej śnieżnej armii. Oczywiście Ziemianie, a zwłaszcza mieszkańcy Tokio, przerabiali już podobną sytuację wiele razy; a poza tym nie mają się czego bać (?!), gdyż w naszym świecie na straży porządku i miłości stoją Wojowniczki - piękne, odważne i gotowe do największych poświęceń w imię tego co piękne i ulotne.

Jeśli jeszcze nie wszyscy skojarzyli o czym mówię, śpieszę z wyjaśnieniami - chodzi oczywiście o pierwszą spolszczoną anime z przeznaczeniem na polski rynek video - Bishojo Senshi Sailor Moon S - The Movie! Nie śpijcie, ta chwila już nastąpiła!

## Historia pewnego marzyciela

Kakeru - młody (i przystojny!) mężczyzna, zawsze marzył o tym, aby zostać kosmonautą - aby pomknąć ku gwiazdom, zobaczyć błękitną planetę w całej okazałości, wyjść na spotkanie cudownej przygodzie i... poznać Księżniczkę Kaguyę. Należy wszak dodać, że Kakeru jest niepoprawnym fantastą i swego czasu stwierdzając, że na Księżycu mieszka bogini - publicznie się skompromitował. Ale to nie było przyczyną odrzucenia jego kandydatury na członka załogi promu kosmicznego (podobnie jak to, że jest bliźniaczo podobny do Haruki:)), powód był inny... i w sumie bardzo prozaiczny - Kakeru miał chore serce. Był zbyt słaby, aby wytrzymać podróż poza atmosferę Ziemi. Niemniej jednak jego miłość do ciał niebieskich nie zmalała, a jego wiedza pozwoliła mu na zajęcie się studiowaniem nieba.





Kakeru podjął więc pracę w Obserwatorium Agencji Rozwoju Badań Kosmicznych i od tego czasu spędzał długie godziny przy swoim potężnym teleskopie na obserwacjach wszelkich aktywności na sklepieniu niebieskim, aż w końcu pewnego razu....

## Kryształ

Kakeru dostrzegł spadający z nieba meteoryt. Gdy tylko ujrzał ognistą kulę mknącą ku powierzchni, czym prędzej wskoczył do samochodu i pojechał w miejsce uderzenia. Oczywiście okazało się tam, że meteoryt jest w rzeczywistości dziwnym kryształem, emanującym tajemniczą energią. Jeszcze dziwniejsze w tej całej sprawie było to, że owe zjawisko nie zostało zauważone przez żadne inne stacje badawcze na świecie - jakby go w ogóle nie było. Kakeru zapewne pomyślał wtedy, że ma duże szczęście, iż to właśnie jemu udało się dokonać tego odkrycia; nie wiedział jednak jeszcze, że zabierając kryształ do domu ściągnie na siebie masę kłopotów...



## Wojowniczki

Tymczasem nasze dzielne wojowniczki nie zdając sobie sprawy z nadciągającego kataklizmu, cieszą się życiem. Usagi i Chibi Usa spacerują z Luną i Artemisem po centrum Tokio. Usagi jak zwykle objada się smakołykami tucząc swoje tłuste ciałko :) i z zachwytem wlepia oczka w wielki ekran, na którym trwa transmisja z przygotowań do lotu kosmicznego na Księżyc. Nie jest to jednak zwykły







Ta miła osóbka z półksiężycem na czole to właśnie Luna.





lot na Księżyc, gdyż w tym przedsięwzięciu ma wziąć udział Japonka - Himeko Nayotake. Ach! Żeby tak polecieć na Księżyc z Mamoru...! ...Ten sielankowy obrazek mógłby trwać wiecznie, gdyby nie to, że w pobliżu znajduje się zawsze czujna Luna, która i tym razem przypomina Usagi o obowiązkach czekających w szkole. W końcu są to ostatnie ferie zimowe Usagi w podstawówce! No cóż, zima to piękna pora roku, ale ma ona to do siebie, że jak się chodzi boso po ulicy w czasie mrozu, to można się łatwo przeziębić. I tak właśnie stało się tym razem - nieco osłabiona pierwszymi objawami choroby Luna postanawia wrócić do domu sama, mimo iż zakochany w niej po uszy Artemis proponuje jej swoje towarzystwo. Ta decyzja również okazuje się brzemienna w dosyć dramatyczne skutki, gdyż nasza księżycowa kotka przechodząc przez jezdnię nagle słabnie i mdleje. Spod kół nadjeżdżającego samochodu, dosłownie w ostatniej chwili, ratuje ją pewien młody człowiek o imieniu... Kakeru.

## Miłość Luny

Kakeru zabiera Lunę do siebie i czuwa nad nią tak długo, aż ta odzyskuje stracone siły. Luna jest do głębi wzruszona zachowaniem Kakeru - nieznajomego, który zaryzykował dla niej życie! Uczucie wdzięczności Luny wobec swojego wybawcy przeradza się wkrótce w najprawdziwszą miłość - uczucie, którego moc była dotąd Lunie nieznana. W głowie Luny rodzi się marzenie, aby przyjąć postać ludzką i móc stać się towarzyszką Kakeru... niestety cechą wielkich marzeń jest to, że aby się spełniły, trzeba czegoś więcej niż tylko chęci...

## Kakeru i Himako

Po roku nieobecności do Japonii wraca Himako i okazuje się, że nasza dzielna kosmonautka jest starą znajomą Kakeru - wyśnionego bohatera Luny.

Mimo iż tych dwoje łączy gorące i szczere uczucie, Luna zauważa, że coś tu jest nie tak. Rozgoryczony swoim "kalectwem" Kakeru nie okazuje wystarczającego entuzjazmu dla sukcesów Himako; poza tym sprawy nie ułatwia fakt, że oboje patrzą na świat z przeciwnych punktów widzenia - gdy o Kakeru można powiedzieć, że jest niepoprawnym romantykiem ("swój" meteoryt nazwał - Śnieżna Księżniczka Kaguya) i nie rokującym żadnych nadziei na "poprawę" marzycielem, percepcja rzeczywistości Himako jest racjonalistyczna - dla niej Księżyc to tylko obiekt badań (jak zarzuca jej Kakeru), ciało niebieskie, a wywody Kakeru na temat Księżniczki Kagui są zupełną bzdurą. Czy zatem ta dwójka ma szanse na porozumienie? Jak zwykle odpowiedzi na takie pytania pojawiają się w sytuacjach ekstremalnych, gdy zdarza się coś niezwykłego i gdy trzeba liczyć na pomoc przyjaciela. Taką sytuacją staje się nagłe pogorszenie stanu zdrowia Kakeru. Nikt sobie jednak nie zdaje jeszcze sprawy, że za chorobę Kakeru odpowiedzialny jest tajemniczy kryształ, należący do...

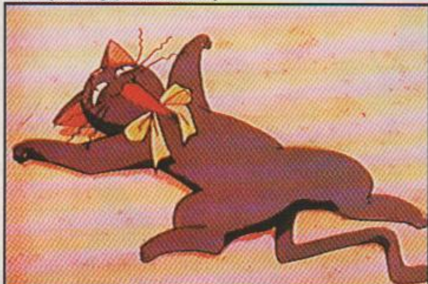
## Śnieżna Księżniczka

No, prawie nikt, gdyż Śnieżna Księżniczka Kaguya ma zamiar zamienić Ziemię w piękny lodowy świat i raczej nie zapowiada się na to, aby w najbliższym czasie (ani też dalszym) zmieniła swoje plany. Kaguya postanowiła zamrozić ludzi i wszystko co żyje; nie może jednak dokonać tego bez swojego kryształu, który przypadkiem upuściła gdzieś nad Japonią. Oczywiście znalezienie kryształu jest tylko kwestią czasu, nie mając go, Śnieżna Księżniczka bynajmniej nie poprzestaje na czekaniu, lecz toczy regularną wojnę




Po pierwsze: pierwszy pocałunek Luny.


Po drugie: drugi pocałunek Luny.


Po trzecie: Luna w szoku.


Po czwarte: Usagi bez kitek!



z mieszkańcami, a zwłaszcza mieszkankami, naszej planety. W walce i zamrażaniu wszystkiego wokół pomagają Księżniczce jej wierne Śnieżne Tancerki, których ma w swojej służbie całe setki. A zatem jasne jest, że do finałowego starcia dojść musi - w końcu taka jest rola naszych Wojowniczek. A jaki będzie finał tej wojny i losów naszych bohaterów? O tym (i o wielu innych rzeczach) najlepiej przekonajcie się sami, kupując kasetę ze spolszczoną wersją pełnometrażowego filmu: Sailor Moon S!

## Anime po polsku!

Sailor Moon S - The Movie, to anime, która powinna spodobać się wszystkim fanom tej sympatycznej serii. Oczywiście fakt, że pozycja ta została opracowana w wersji polskiej, jest zaletą nie do pobicia i chyba tego udowadniać nikomu nie muszę? Ponadto czeka Was kilka innych niespodzianek - ot jak na przykład poprawki w tłumaczeniach tekstów ataków i transformacji. Nie będzie już nieszczęsnego "Grochu i fasoli", "Mydła powidła", Bunny i Czarodziejek - zamiast tego będą natomiast oryginalne imiona i nazwy Sailor Senshi. Stare i niedokładne tłumaczenia zastąpi teraz: "Księżycowy promień", "Mydlany deszcz", "Usagi Tsukino" (a nie - Bunny) itd. itp. Najlepiej sami obejrzyjcie i się przekonajcie - osobom, które czuwały nad spolszczeniem filmu należą się brawa. Oby tak dalej! Nie musicie się jednak zbytnio przejmować - klimat opowieści pozostał, między innymi dzięki temu, że pomyślano o takich "drobiazgach", jak odpowiedni dobór osoby czytającej teksty... to znaczy - braku zmian pod tym względem, gdyż w roli lektora obsadzono (podobnie zresztą jak w serialu emitowanym w tv) panią Danutę Stachyrę. Większość z Was z pewnością przyzwyczaiła się do miłego głosu pani Danuty i zapewne wielu ucieszy ta informacja. Pragnę jednak dodać, że nie cała anime opracowana została w wersji z lektorem - na początku i końcu filmu (czyli tam, gdzie słyszymy miłe dla ucha przeboje) pojawiają się napisy! Tak! O to właśnie chodziło! - to bardzo miłe, że polski wydawca pomyślał również o tym. Jeszcze raz wyrazy uznania.

Jakieś wady? No cóż, nie ma rzeczy doskonałych. Jednakże pragnę zaznaczyć, że drobne niedociągnięcia, o których tutaj wspomnę, w żaden sposób nie wpływają na jakość odbioru całości (no, chyba że ktoś posiada w domu wysokiej klasy



sprzęt do "kina domowego" i jest przyzwyczajony do jakości, którą zapewnić może jedynie DVD lub Laserdysk - wtedy w ogóle system VHS może być uznany za przeżytek). Ścieżka dźwiękowa jest tylko częściowo nagrana w stereo - gdy muzykę słychać na dwóch kanałach, dialogi tylko z jednego, ale jedynie wtedy, gdy dysponujemy odpowiednim sprzętem stereo (stereofoniczny magnetowid, telewizor, oryginalna kaseta itp.) - na "klasycznym" (czytaj - nie stereofonicznym) powyższy problem znika, gdyż tak czy owak nie jesteśmy w stanie osiągnąć pewnych efektów. Poza tym... to już chyba wszystko! Uff! Po strachu.







Nie dajcie się nabrać, ten ubrany na czerwono jegomoścć, to Tuxedo.











A tutaj zdziwiona wojowniczka Księżniczki Kagui - Śnieżna Tancerka.



Miejmy nadzieję, że w niedalekiej przyszłości doczekamy się kolejnych spolszczeń swoich ukochanych anime, miejmy nadzieję i... walczmy o to!

## I co jeszcze?

Jeszcze mało?! No to dodam, że Sailor Moon S - The Movie, jest wersją oryginalną (z japońskim dubbingiem i ścieżką dźwiękową) oraz pełną i nie cenzurowaną. Niby drobiazg (!?!), a cieszy. Poza tym w tej właśnie części będziecie mieli okazję zobaczyć kilka nadzwyczajnych rzeczy, na przykład: Usagi bez kitek (profanacja!:)), Taxido w przebraniu Świętego Mikołaja i Lunę w ludzkiej postaci... reszta jest legendą...



Ach, tak polecieć z Mamoru na księżyc! Jakież to romantyczne!

## Podsumowanie

Długo oczekiwana chwila... jeszcze do niedawna nie zdawałem sobie sprawy, jaka to przyjemność wziąć do ręki oryginalną kasetę ze spolszczoną anime. Mam nadzieję, że wrażenie to będzie towarzyszyło Wam wszystkim za każdym razem, gdy wstawicie na półkę nową pozycję anime lub mangi. To naprawdę miłe uczucie i wierzę, że będziemy mieli więcej takich okazji; że rynek mangowy w Polsce stanie na własnych nogach i że będzie dostarczał wszystkim rodzimym fanom wciąż nowych powodów do radości... Pozdrowienia dla wszystkich Sailormaniaków od...

*Mr Jedi*





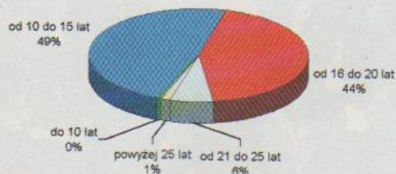
**Bishojo Senshi Sailor Moon S - The Movie**

Produkcja: Naoko Takeuchi/Kôdansha/Tôei Animation
Wersja polska: Planet Manga
Dystrybucja: Planet Manga
Reżyseria: Hiroki Shibata
Scenariusz: Sukehiro Tomita
Czas: 60 minut
Dozwolone: bez ograniczeń

# Ankieta "Kawaii" A.D. 1998 - Wyniki

Zgodnie z przewidywaniami, czytelnik "Kawaii" jest w wieku od 10 do 20 lat. Młodsze dzieci nie są w stanie zrozumieć tych "bajek", a rodzicom ich treść wydaje się nieodpowiednia. Ludzie dorośli rzadko mają czas i ochotę na oglądanie jakichkolwiek filmów animowanych.

**Wiek czytelników**

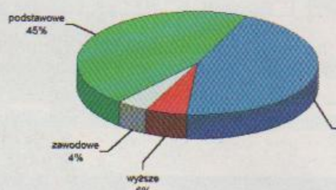



Manga i anime są rozrywką mieszkańców głównie średnich i dużych miast. Jest to związane z lepszą dostępnością i większym otwarciem na świat. Im mniejsza miejscowość, tym nietypowe zamiłowania stają się bardziej uciążliwe.

**Płeć czytelników**



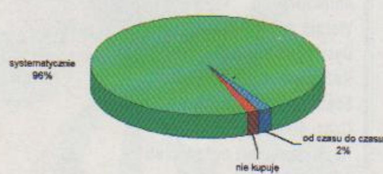

**Wykształcenie**



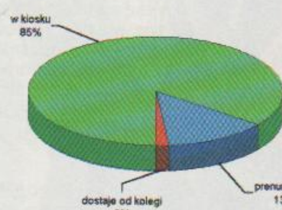

Większość czytelników "Kawaii" nie zakończyła jeszcze procesu edukacji i dlatego pytanie o wykształcenie nie miało zbytniego sensu. Z niskiego odsetku uczniów szkół zawodowych, można jednak wnioskować, że prawie każdy fan mangi i anime będzie miał w przyszłości średnie lub wyższe wykształcenie. Związane jest to z koniecznością posiadania sporej wrażliwości i inteligencji potrzebnej do zrozumienia sztuki japońskiej.

Dosyć spory odsetek osób, które mają problemy z nabyciem "Kawaii" sugeruje konieczność niewielkiego podniesienia nakładu. Potwierdza to

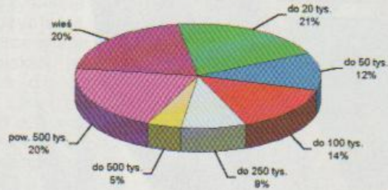
**Jak często kupujesz Kawaii**



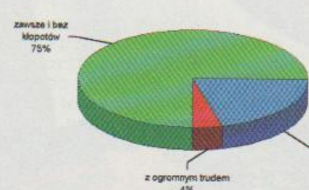

**W jaki sposób wchodzisz w posiadanie Kawaii**




**Gdzie najtrudniej kupić "Kawaii"?**




**Dostępność Kawaii**




równomierne rozmieszczenie tychże osób zarówno na wsi, jak i w małych i dużych miastach.

## 8. Oceny działów

Mangowy zawrót głowy: 4,62 - jeden ze średnio ocenianych działów. Większość ocen znajdowała się w przedziale 4-5, a chęć zmiany objętości wyraziło blisko 7% ankietowanych - ze znaczną przewagą osób domagających się poszerzenia rubryki.

Anime - Recenzje: 5,04 - trzecia najlepsza ocena średnia. Bardzo dużo czytelników ocenia ten dział jako bardzo dobry, a aż 17,5% z nich pragnie jego poszerzenia.

Manga - Recenzje: 5,09 - podobnie jak wyżej, ale

**Oceny Średnie Rubryk Stałych 1**




**Oceny Średnie Rubryk Stałych 2**




aż 21,6% czytelników chce poszerzyć tę rubrykę.

Sailor Moon: 4,34 - niezwykle kontrowersyjny dział. Bardzo wiele osób twierdzi, że jest to jedyny powód, dla którego kupują "Kawaii", ale aż 10% ankietowanych deklaruje, że tej części czasopisma nie czyta. 22,7% osób chce poszerzyć tę rubrykę, ale blisko 6% kategorycznie domaga się jej likwidacji lub zmniejszenia.

Komiks: 3,66 - część "Kawaii", która otrzymała najniższą notę. Prawie wszyscy Czytelnicy

**Oceny Średnie Rubryk Sporadycznych 1**

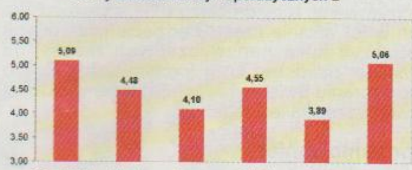



proponują likwidację lub kompletną modernizację tego działu. Ocena byłaby sporo niższa, gdyby znaczna część ankietowanych nie rezygnowała z prawa głosu w imię tolerancji dla ewentualnych upodobań "współczytelników".

Plakaty: 3,85 - komentarz będzie krótki: pomysł rewelacyjny, wykonanie gorsze. Znikomy procent ankietowanych wyraża całkowitą dezaprobatę dla tego działu. Jednakże spore zastrzeżenia budzi jakość publikowanych plakatów. Jako przykład dobrego smaku najczęściej podawano numer 11 "Kawaii" (czerwiec/98). Chodziło zapewne o oryginalne plakaty z anime, a zatem... oto one!

Historia [...] Japonii: 4,84 - rubryka oceniana dobrze i bardzo dobrze. Wydaje się dobrze wyważona i trafiająca w gusta większości

**Oceny Średnie Rubryk Sporadycznych 2**




czytelników. Relatywnie niska ocena średnia związana jest z brakiem zainteresowania części osób "tematami ogólnojapońskimi", a jedynie tamtejszymi animacjami i mangami.

Listy Kawaii: 4,72 - bez komentarza.

Galeria Czytelników: 4,41 - generalnie jest lubiana, ale często proponowano lepszą selekcję prac czytelników lub rzadsze ukazywanie się rubryki. Świadczy o tym wysoki odsetek osób, które chciałyby poszerzenia tego działu - blisko 11%.

Lista Przebojów: 4,28 - raczej mało ciekawa, a popularności nie dodaje jej stałe utrzymywanie się na pierwszym miejscu Sailor Moon. Według sporej części czytelników, można przeznaczyć to miejsce na bardziej ciekawe rzeczy.

Pomocna Dłoń: 4,26 - dział często określany jako siedlisko fanów Sailor Moon. Niska ocena wiąże się z małym zainteresowaniem wymianą materiałów. Większość osób nie ma ochoty sprzedawać swoich zbiorów, a monotonność rubryki potrafi być nużąca.

Poznajmy się: 3,96 - jak wyżej. Często sugerowano połączenie obu działów i ograniczenie ich

objętości. Negatywnie świadczy także liczba osób zainteresowanych powiększeniem lub likwidacją rubryk. W obu przypadkach ich odsetek nie przekracza 9%.

On i Ona: 4,07 - wiele osób nie kojarzy tego działu. Ci, którzy go jednak pamiętają, delikatnie sugerują powiększenie rubryki.

Konwenty i wywiady: 4,67 - generalna opinia jest bardzo pozytywna, ale zdarzyło się kilka przypadków uznających teksty trafiające do tej rubryki jako egoistyczne i bałwochwalcze.

Manga na Świecie: 4,60 - bez komentarza.

Witaj Japonio!: 4,78 - patrz Historia, Kultura i Sztuka Japonii.

Słownik: 5,12 - niespodziewanie, Słownik i w szczególności lekcje japońskiego biją rekordy popularności. Najwyższa średnia, największy odsetek ocen celujących i olbrzymie grono osób wyrażających chęć powiększenia działu dobitnie świadczą o potrzebie usystematyzowania ukazywania się Słownika i drastycznego powiększenia jego objętości. W porządku... Wasze życzenie zostanie spełnione...!

Dokument - Recenzje: 4,05 - dobry dział, nic nie zmieniać.

Charakterystyki postaci: 5,09 - bardzo pożądany, ale pojawiają się opinie, że zbyt często opisuje Sailor Moon. Jednakże są one przytłaczane sądami przeciwnymi.

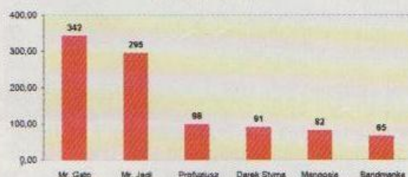
Muzyka - Recenzje: 4,48 - dobry dział, można troszkę poszerzyć.

Programy - Recenzje: 4,10 - spora część czytelników nie posiada komputerów i omijają oni te strony, ale ci, którzy interesują się również informatyką, cenią sobie dział o tej tematyce.

Sylwetki Twórców: 4,55 - dobry dział, można troszkę poszerzyć.

Sztuki Walki: 3,89 - według wielu, miecze i inne japońskie narzędzia do zabijania mają bardzo niewiele wspólnego z mangą i anime (?!). Wynika to zapewne z przewagi płci pięknej wśród odbiorców "Kawaii".

Wybitne Dzieła: 5,06 - bardzo pozytywnie odbierany dział. Doskonale prowadzona rubryka powinna być według 14% ankietowanych poszerzona.




Ulubieni Autorzy: Mr. Gato, Mr Jedi i cała reszta. Profuzjusz jest za swoje odważne wypowiedzi ścigany przez małą armię czytelników i nie pomoże mu nawet spore poparcie.

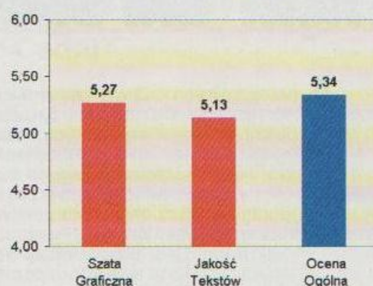
## Ocena ogólna

Grafika: 5,27 - po ostatniej poprawie jest oceniana pozytywnie, nawet przez największych sceptyków.

Teksty: 5,13 - przez jednych traktowane jako profesjonalne, przez innych jako dziecinne i naiwne. Zawierają humor opisywany jako sztuczny i naciągany, albo jako genialny i błyskotliwy. I bądź tu mądrym.

Ogółem: 5,34 - dominują dwie opinie: genialne i dobre, ale mogłoby być lepiej.

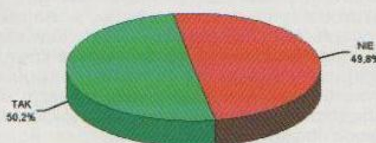
Proponowane mangi i anime: bardzo duży rozsiew.




Jedyną częściej pojawiającą się propozycją jest Sailor Moon, a niektóre osoby wypisują te dwa słowa na każdym wolnym fragmencie powierzchni. Żeby nie być gołosłownym, przytoczę kilkanaście tytułów (kolejność bez znaczenia): Oh My Goddess!, X-Files, Bzzz, Orion, Robin Hood, Tekken, Otaku no Video, GITS, Akira, Gunsmith Cats, NGE, Sailor Moon, Spawn, Ani-Mayhem, Lady Oscar.

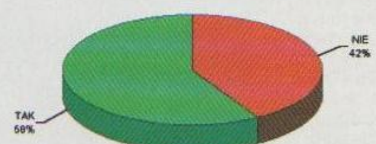
11. Proponowane działy:

Komiks na Świecie: 50,25% - ledwie przekraczając próg 50% popularności, nie może liczyć na szybkie pojawienie się na łamach "Kawaii".




Japońscy Mistrzowie Kina: 58,27% - spora grupa osób uważa ilość informacji o Japonii za co najmniej wystarczającą i dlatego ta rubryka mogłaby pojawiać się bardzo rzadko.

Literatura - Recenzje: 69,39% - dosyć spore poparcie sugeruje sens sporadycznego pojawiania się działu.

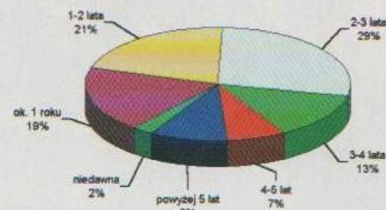



Szkoła rysowania: 91,98% - niesamowity odzew. Praktycznie każdy ankietowany wpadał w nieopisany zachwyt przy tym punkcie. Przytłaczająca większość czytelników nie chce słyszeć o niczym innym, jak tylko o stałym pojawianiu się Szkoły Rysowania na łamach "Kawaii". I lepiej żeby zajmowała przynajmniej połowę objętości! (Hmm, połowę to może nie, ale w najbliższym czasie zastąpi komiks Silver Eye - dop. Jedi)

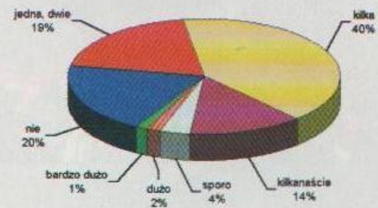
Propozycje: Kalendarz świąt, zapowiedzi konwentów, erotyka, kuchnia japońska, oryginalne plakaty, origami, twórcy "Kawaii" (w tym rozebrane zdjęcia Mr.Gato), wznowienie "Kawaii" nr 1 (bardzo częsta sugestia).

## Fani:

Zdecydowana większość fanów anime i mangi ma z tematem styczność od około 2 lat.



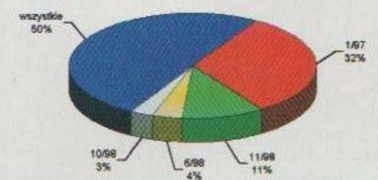

Aż 41% ankietowanych uważa się za otaku. Niestety większość z nich ma kontakt z kulturą japońską od kilku miesięcy, a ich zbiory mangi i anime można zazwyczaj policzyć na palcach jednej dłoni. Osoby, które interesują się tematem dłuższy czas i zgromadziły spore kolekcje, twierdzą, że prawdziwym otaku można być jedynie w Japonii.




Zdecydowana większość ankietowanych nie posiada więcej niż kilkanaście oryginalnych egzemplarzy swoich ulubionych anime. Na pewno jest to związane z zasobami finansowymi, ale także z dostępnością na polskim rynku. Świadczy o tym znaczna liczba próśb o podawanie adresów sklepów, fanklubów i firm wysyłkowych zajmujących się anime i mangą.

Aż 82% ankietowanych czyta "Kawaii" od samego początku. Może to świadczyć o nasyceniu rynku, bądź o słabej aktywności marketingowej.

Czy zamierzasz nadal kupować "Kawaii"? - rzeczywiście głupie pytanie. Mimo nieco obscenicznej formy odpowiedzi, oczywiste było, że nikt nie odpowie "nie". Po pierwsze ze




względu na brak tego typu wydawnictw na rynku, a także dlatego, gdyż osoby, które nie mają ochoty dalej czytać "Kawaii", nie wypełniłyby ankiety.

Ulubiony numer - najwięcej odpowiedzi brzmiało: wszystkie. Bardzo ceniony jest nr 1 ze względu na sentyment, obszerny materiał o Sailor Moon, grubą okładkę, naklejki i wiele innych powodów. W wielu listach pojawiała się opinia, że z czasem "Kawaii" staje się coraz lepsze. Oponowały temu osoby, które twierdziły, że gdzieś zapodział się nastrój i klimat nr 1 na rzecz zimnego i suchego profesjonalizmu.

Opracował:

*Łukasz Nowak*

# ŚWIĘTA JAPOŃSKIE - PAŹDZIERNIK


Okunchi i taniec smoka


Tu smok...







U nas już jesień. Zaczynają powoli żółknąć liście. Wszyscy, którzy mają (podobno wątpliwą) przyjemność uczęszczania do placówek zbiorowego kształcenia, wyszli już pewnie z powakacyjnego szoku i zdążyli się zaadoptować do szkolnych warunków. W Japonii październik jest na swój sposób miesiącem wyjątkowym. Jest chłodniejszy od upalnych miesięcy letnich, a jednocześnie cieplejszy od nadciągających dni zimowych. Jest jednym słowem ani za zimny, ani za gorący. Taki w sam raz. Należy bez wątpienia do miesięcy tzw. "luksusowych".

Ze świąt obchodzonych w całym kraju znalazłem tylko jedno. I właściwie nie jest to święto, ale ogólnonarodowy festyn zwany Taiiku no Hi, będący upamiętnieniem otwarcia Igrzysk Olimpijskich (przypominamy Tokio - 1964 r). W sumie jest to po prostu Dzień Sportu.

Cała reszta to święta i uroczystości lokalne - po części świeckie, po części związane z kultem lokalnych bóstw.

**7-9.X - OKUNCHI MATSURI** - jest to festiwal świątynny chramu Suwa. Podobno pierwsze jego obchody odbyły się w 1634 r. Świątynia Suwa jest uznawana za chram szczególnie ochraniający Nagasaki i jego mieszkańców. Ciekawym obyczajem (będącym preludium festiwalu) jest publiczne otwieranie swoich domostw przez mieszkańców wybranych kwartałów. Podobno (tak podają źródła), można sobie obejrzeć dowolne mieszkania, wraz z ich zawartością. Zwyczaj ten wywodzi się z okresu Tokugawów, gdy na cenzurowanym byli wszyscy podejrzani o wyznawanie chrześcijaństwa. Wtedy to właśnie domostwa Nagasaki (jako jednego z centrów tej religii) stały otworem, aby każdy mógł się przekonać, że nie ma w nich niczego, co wykraczałoby przeciwko prawu (krucyfiksów lub świętych obrazów).

Główne ulice Nagasaki są pełne festiwalowych pochodów i imprez, z których wyróżnia się taniec chińskiego smoka. W celu stworzenia atmosfery ogólnej zabawy wszystkie okoliczne domy są bogato dekorowane. Między budynkami ustawiane są podesty, na których uliczni żonglerzy i magicy zabawiają tłum. Słowo "okunchi" pochodzi od określenia dziewiątego dnia, dziewiątego miesiąca wg kalendarza księżycowego, który jest uznawany za tradycyjny dzień rozpoczynający festiwale "jesienne".

**MARIMO MATSURI - (9-10.X)** - ma miejsce nad brzegami jeziora Akan. Perełką tego festiwalu są tradycyjne tańce Ainów (09.X), po których następuje ceremonia wrzucenia "marimo" (chyba rodzaj naszej Marzanny) do wód jeziora;

...a tu jeszcze jeden smok.

**12.X - OESHIKI** w klasztorze Ikegami Hommomji. Jest to święto upamiętniające śmierć mnicha Nichirena. Założyciela buddyjskiej sekty Nichiren. W tym dniu tysiące wiernych przynoszą do świątyni wielkie latarnie zwane mando. Akompaniuje temu łoskot płaskich bębnów.

Przy tej okazji chciałbym Wam przybliżyć nieco postać Nichirena. Głoszony przez niego buddyzm nie był czystą formą tej religii. Na równi traktował on pisma buddyjskie, wierzenia ludowe i wierzenia shinto. Zwalczał inne sekty nie szczędząc im obelg. Obrywało się również oficjalnym władzom i doktrynom uznawanym za kanoniczne (tzw. tendai). Najpierw wygnano go z klasztoru Hiei, gdzie pozostawił po sobie opinię gbura i pieniacza. Gdy zaatakował rządy bakufu został skazany na wygnanie. Po powrocie zgromadził wokół siebie rzesze zwolenników. Gdy przepowiedział najazdy mongolskie, został uznany za szpiega i skazany na


Mnich Nichiren i jeźdźcy Mongolscy.

śmierć. Podobno uratował go cud. Podanie mówi, że gdy prorok ukląkł i odsłonił kark, z nieba spadła ognista kula, która zdruzgotała wzniesiony już miecz i poraziła ramię kata. Uznano to za objaw gniewu bogów i wysłano gońca do Kamakury, by oznajmił jak się rzeczy mają. Goniec minął się w drodze z innym posłańcem, wiozącym uniewinnienie Nichirena, bowiem regent miał jakoby sen, który nakazał mu uwolnić więźnia. Nichiren zakończył życie na zboczach Fuji, gdzie osiadł na stałe. Na zakończenie dodam jedynie, że o fanatyźmie jego zwolenników może świadczyć fakt, że podczas "krucjat" dotarli aż na Syberię.

**15.X** - druga część sezonu połowów ryb za pomocą kormoranów w Gifu - metoda ta wywodzi swoją tradycję od 8 wieku n.e. Wioślarze wyruszają na wodę w towarzystwie wyspecjalizowanych rybaków, posiadających po kilka kormoranów. Noce muszą być bezksiężycowe, aby ryby dały się zwabić blaskiem płonącego na dziobie kaganka. Kormoranom, aby nie połykały złowionych ryb zakłada się na szyje metalowe obręcze;

**HIMATSURI** - zwany również Festiwalem Ognia - (22.X) - jeden z najwspanialszych festiwali października. Pochodnie długości 8 do 15 metrów są ustawiane po obu stronach drogi wiodącej do świątyni Yuki. Są zapalane po sygnale otwierającym festiwal. Uwieńczeniem festiwalu jest parada dwóch małych świątynek po ulicach przyległych do kompleksu świątynnego.

**17.X - WIELKI FESTIWAL ŚWIĄTYNI TOSHOGU W NIKKO** (posiada podobnie jak połowy za pomocą kormoranów brata bliźniaka z 18 maja) - głównym punktem festiwalu jest tzw. "sennin-gyoretsu" - czyli procesja tysiąca ludzi. Biorą w niej udział tubylcy przebrani w szaty mnichów, samurajów i piechoty z okresu Tokugawa wyposażeni w broń i akcesoria z tego okresu. W procesji niesiona jest mała świątynka, z którą orszak podąża do głównej świątyni.

**22.X - JIDAI MATSURI** - odbywający się w świątyni Heian w Kioto. Początki tradycji festiwalu są datowane od 1895 roku. Głównym wydarzeniem jest procesja ludzi przebranych w historyczne kostiumy z różnych epok.

To na tyle. Do miłego za miesiąc...

*Darek Styrna*

Bibliografia:
JTB Books Tokyo 1978 - "Japan"
Wojciech Nowak - "Japonia na co dzień" - "Stapis" Katowice 1997
L. Frederic - Życie codzienne w Japonii w epoce samurajów" - PIW 1971

# SŁOŃCE, KASYNA I LALECZKI HINA

## (Korespondencja własna z Monte Carlo)

Dla osób spędzających wakacje na terenie Polski temperatura rzędu 45°C w cieniu byłaby pewnie niemiłym zaskoczeniem wśród standardowo chłodnych, pochmurnych dni. Tam gdzie wyrzuciło nas na peron klimatyzowane wnętrze pociągu SNCF Nicea-Monako, była to podobno normalka. Miałam wrażenie, że poruszam się w ciepłej, płynnej zupie. Zaczęliśmy zwiedzanie od obiektów podręcznikowych, bez których obejrzenia nie należy wracać do domu (wiadomo co się potem słyszy - "Byłaś i nie widziałaś?!").

Upał, upał i jeszcze raz upał. Z niemiłym wrażeniem parowania mózgu i wzrastającego otępienia włóczyliśmy się uliczkami Monako i Monte Carlo. Kolejne zabytki i kasyna przestały zupełnie robić wrażenie. Z zazdrością zaczęliśmy popatrywać na psy, które bez najmniejszego skrępowania siedziały bezczelnie pośrodku licznych fontann. W chwili gdy miało nadejść załamanie, na granicach miasta, w miejscu gdzie zawracają ptaki i słońce spada za horyzont, ujrzeliśmy coś, co przywołało pewne skojarzenia. Miało to wygląd wysokiej ściany akustycznej, jakie stawia się przy autostradach, ale mur zwieńczony był dachówką o najwyraźniej japońskim kroju. Zmobilizowałam resztki sił i dotarłam do skrytej w zieleni betonowej bramy, za którą rozpościerał się... raj.

Niskie zabudowania błyszczące bielą ścianek shoji nikły wśród skarlałych drzewek i kwitnących na fioletowo rododendronów. Gdzieś szemrał strumyczek przecięty dyskretnymi mostkami. Kępy bambusa pochylały się nad maleńkim stawem. Zrobiliśmy krok do przodu i umilkł natrętny ryk pędzących samochodów. Znaleźliśmy się nagle w innym świecie. Mieliśmy przed sobą najprawdziwszy ogródek japoński. Porwaliśmy przy wejściu jakąś skromną ulotkę i weszliśmy w zbawienny cień. Nie wiem jak to określić. Ciekawość mieszała się z dziwnym ściskaniem w dołku. W cieniu okapu salonu herbacianego zagłębiliśmy się w lekturze. Ogród nas nie zawiódł. To nie była jakaś tam marna "podróba", ale najprawdziwszy kompleks całkowicie zaprojektowany i wykonany przez Japończyków. Jego działka to ponad 7000 m2 przylegających do skarpy opadającej do Morza Śródziemnego. Jest to prezent rządu Japońskiego dla Księstwa Monako, a pod projektem podpisał się jeden ze znakomitych japońskich architektów-stylistów, pan Yasuo Beppu. Do wykonania kompozycji zielonych ściągnięto z Kraju Kwitnącej Wiśni prawdziwych fachowców, którzy wyczarowali w tym miejscu wysepki, strumyczki, poustawiali kamienie, "zaczesali" żwir na terenie kamiennego ogrodu, zakomponowali zieleń wokół kamiennych latarni. Dwa duże budynki znajdujące się na terenie ogrodu, tj. salon do chanoyu oraz otwarty na wodne kaskady przestronny salon letni, zostały całkowicie wykonane z cedru na terenie Japonii i w częściach dostarczone do Monako. Spokój panujący w ogrodzie podkreślał dodatkowo brak ludzi. Jego "uboczne" i nie reklamowane położenie było jego błogosławieństwem. Mogłam spokojnie przyjrzeć się sprzętom znanym dotychczas tylko z zdjęć. Tokonoma w salonie herbacianym ozdobione było zwojem i pojedynczym kwiatem kamelii. Tatami miały kremowy kolor i mimo gęstej fakturki okazały się przyjemnie chłodne i sprężyste. Do kamiennej misy z wodą służącą do opłukania rąk, z prostej bambusowej rynienki sączyły się kropelki wody. Obok wisiał fantastyczny w swojej prostocie czerpaczek na długim drążku. W salonie letnim, gdzie można było przyjmować gości podziwiając otoczenie, czekała na nas dodatkowa atrakcja. W skromnej gablocie Muzeum Narodowe wystawiło jeszcze jeden dar przekazany w październiku 1996 r. panującemu w księstwie Monako Rainierowi III. Najprawdziwsze lalki Hina wykonane w manufakturze Ateka Fusiki de Yame w prefekturze Fukuoka. O samych lalkach napiszę kiedyś więcej (zwłaszcza po tym co zobaczyłam). Kilka zamieszczam na niezbyt doskonałych, bo robionych przez szybę zdjęciach. Precyzja wykonania figurki jest wręcz niesamowita. By w pełni docenić jubilerską cierpliwość ich twórców, większość elementów powinno się zapewne oglądać pod mikroskopem. Wachlarze dam dworu się rozkładają. Miecze samurajów można wyciągnąć z miniaturowych pochew. Strzały łuczników mają najprawdziwsze upierzenie. Podróżne skrzynie zabezpieczono dziesiątkami precyzyjnie zaciśniętych węzełków. Miniaturowe wzory na szatach lalek świadczą o tym, że nawet materiały musiały być zaprojektowane i wykonane specjalnie do tego celu. Istne cuda.

Upierzenie strzał tego staruszka, to najprawdziwsze pióra!

Po lalkach przyszła kolej na sadzawkę, w której wszystkimi odcieniami czerwieni, złota, bieli i czerni przyciągały wzrok karpie koi. Niby ryby, a cwane jak mało które. Wystarczyło uderzyć dłonią w powierzchnię wody i poruszyć palcami, by kilkanaście od razu wystawiło nad wodę rozwarte pyszczki w poszukiwaniu pokarmu. Spacer po ogrodzie zakończył się tyle gwałtownie, co szokująco. Bambusowy parkan nagle znikł i w miejscu gdzie powinny być mostki, został zastąpiony znajomą falistą płytą eternitową. Za nią arogancko rozparły się dźwigi i betonowe konstrukcje. Z widocznych na zewnątrz planów rozbudowy centrum Grimaldich wynikało, że jego teren może z czasem powiększyć się o obecną "siedzibę" ogrodu. Znikną strumyczki, bambusy i chatki. Laleczki hina powędrują do magazynów muzeum.

No i słusznie... Po co komu trochę spokoju, sztuki i magii w hałaśliwym, śmierdzącym spalinami i rozgrzanym asfaltem mieście. Opuszczałam ogród z pochyloną głową. Temperatura i hałas ulicy boleśnie dały znać o sobie. Skończyły się czary, zaczynało się życie.

*Schizuku-chan*

**PS. Co z Ogrodem Japońskim we Wrocławiu?**

**Japoński ogród Monako położony jest (lub był) niedaleko plaż Larvotto przy Avenue Prinesse Grace, ok. 50 minut marszu od centrum. Jest (lub był) otwarty cały rok od godziny 9.00 rano do zachodu słońca.**



Gabloty były być może skromne, ale zawierały prawdziwe skarby (a przed gablotami Darek Styrna we własnej osobie:).



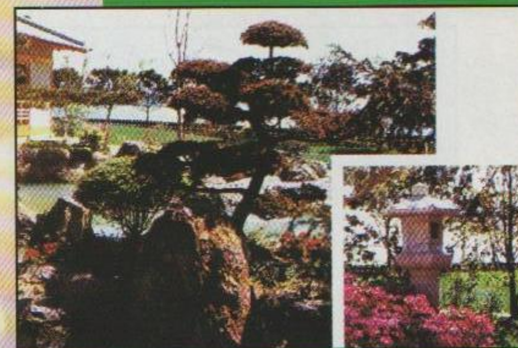

Reklamówka wystawy lalek hina.



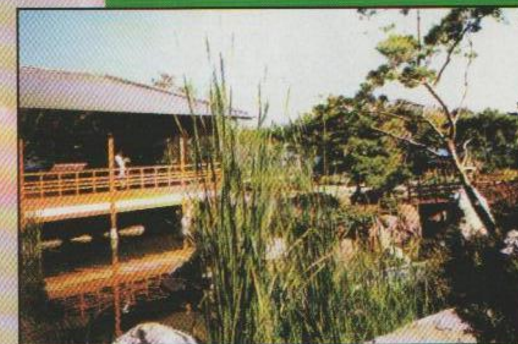
Każda laleczka, to prawdziwe dzieło sztuki.



W stawiku nie mogło zabraknąć kolorowych kari koi.



Jak długo jeszcze będzie cieszył oczy?



Mini Japonia na peryferiach Monte Carlo.



Trochę cienia pod okapem salonu herbacianego.

# JAPOŃSKI LEKSYKON... CIĄG DALSZY NASTĄPIŁ

Dzisiaj w ramach wstępu pozwólcie, że przytoczę fragment powieści Jamesa Clavella pt. "Shogun". Mimo fali krytyki, jaka przetoczyła się swego czasu przez nasz kraj po pierwszej projekcji serialu pod tym samym tytułem, lubię sobie czasami wrócić do tej pozycji. Jest tam taka scenka, w której angielski pilot przebywający w przymusowej "gościnie" na terenie Japonii, uczy się japońskiego. W ramach wyjaśniania pewnych problemów gramatycznych, zwraca się o pomoc do mówiącej po angielsku damy dworu dajmio Toranagi, pani Toda Mariko...

(...)
- Jak się mówi: "Nie, źle to robicie! Musicie biec wszyscy razem, razem zatrzymać się, celować i strzelać"?
- A do kogo się zwracasz Anjin-san ? - spytała.
Znowu poczuł przypływ zniechęcenia.
- To wszystko jest bardzo trudne Mariko-san.
- O nie, Anjin-san, w porównaniu z innymi językami język japoński jest bardzo prosty. Nie ma rodzajników. Nie ma odmiany czasowników i bezokoliczników. Wszystkie czasowniki są regularne, kończą się na "masu" i możesz, jeśli chcesz, wyrazić prawie wszystko za pomocą czasu teraźniejszego. Gdy o coś pytasz, to po czasowniku dodajesz po prostu "ka". Przy przeczeniu zamieniasz "masu" na "masen". Czy może być coś łatwiejszego? "Yukimasu" znaczy "idę", ale równocześnie "ty, on, ona, ono, oni, my idziemy", albo pójdziemy, albo nawet "moglibyśmy pójść". A nasze rzeczowniki w liczbie pojedynczej i mnogiej brzmią tak samo. "Tsuma" znaczy żona albo żony. Bardzo proste.
- No to jak odróżniacie yukimasu "idę" od "yukimasu" poszli?
- Dzięki modulacji głosu i akcentowi. Posłuchaj yukimasu - yukimasu.
- Ale to brzmi dokładnie tak samo.
- Och Anjin-san, to dlatego, że myślisz w twoim rodzinnym języku. Żeby zrozumieć japoński, musisz myśleć po japońsku. Nie zapominaj, że nasza mowa to mowa nieskończoności. Wszystko jest takie proste. Wystarczy tylko zmienić swoje pojmowanie świata. Japońska mowa to nauka nowej sztuki, niezależna od świata... Taka prosta.
- O d... potłuc - mruknął po angielsku i poczuł się lepiej. (...)

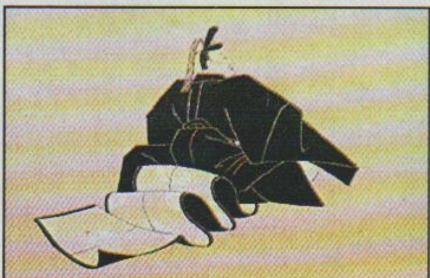
Bez komentarza... A teraz kolejna porcja haseł. Dzisiaj zaczynamy od "F", a kończymy na ... Hmmm... Zobaczymy ile starczy miejsca.

**FUJI-SAN** - obok góry Tsukuba jedna z najświętszych gór Japonii. Ponadto, jak większość z Was pewnie wie, jest to wulkan, a jednocześnie najwyższa góra w kraju (3776 m n.p.m.) leżąca na Honsiu. Jej nazwa, Fuji-no yama,


Święta góra w śniegu.

w zasadzie jest używana jedynie w poezji. Ciekawa jest jej legenda. Otóż bardzo dawno temu wędrujący po ziemi Mijogami-no mikoto (Wielki Boski Przodek) dotarł na szczyt Fuji i poprosił o nocleg. Duch góry odmówił mu, bo odbywało się właśnie święto jesiennego dziękczynienia i bóstwo nie miało czasu. Wówczas Mijogami przeklął górę i nakazał, by zawsze była pokryta śniegiem, by nikt na miejscu nie mógł służyć niegościnnemu duchowi góry.

**FUJIWARA** - ród magnacki spokrewniony blisko z rodziną cesarską. Mieli duży wpływ na rządy w kraju w okresie VIII - XII wieku. Sprawowali władzę regencyjną, co w praktyce oznaczało dyktaturę w ramach dworu. Mądra polityka wydawania kobiet z rodu Fujiwara za mąż za kolejnych cesarzy, doprowadziła do tego, że praktycznie wyłącznie książę ich krwi mógł objąć urząd regenta. Posiadłości i władza rodu obejmowały potężny obszar kraju, a mimo to jego członkowie nigdy nie sięgnęli po władzę cesarską.


Portret Fujiwara-no Teika.

Okres Fujiwara w historii zaznaczył się prężnym rozwojem sztuki i literatury.

**FUKOKU-KYOHEI** - tak brzmiało naczelne hasło epoki Meji. Przypominam, że był to okres znaczących reform, które przybliżyły cesarstwo do "świata cywilizowanego". Oznacza ono dosłownie - "wzbogacić kraj i wzmocnić jego potencjał militarny".

**FUKUROKUJU** - jeden z bogów szczęścia, opiekun bogactwa i długowieczności. Na obrazach przedstawiany jest jako starzec


Siedmiu japońskich bogów szczęścia.

z nienaturalnie wydłużoną czaszką. Pod pachą trzyma zwinięte teksty. Jego posłańcem był biały żuraw.

**FUMIE** - deptanie świętych obrazów. Czynność mająca na celu demaskowanie chrześcijan w okresie Tokugawa. Deptanie świętych obrazów przedstawiających Jezusa bądź Matkę Boską odbywało się w obecności urzędników. Należało położyć stopę na leżącym obrazie i powiedzieć "Fumie" - czyli "wyrzekam się". Do fumie zmuszani byli wszyscy schwytani w tym okresie mnisi bądź kapłani chrześcijańscy, przebywający nielegalnie na terenie Japonii w celach misyjnych. Osoby nie chcące się poddać fumie były torturowane bądź zabijane. Przypomnijmy, że w okresie Tokugawa katolicyzm był w Japonii prawnie zabroniony jako religia barbarzyńska. Osobom, które lubią czytać o takich aspektach historii w formie zbeletryzowanej polecam wspaniałą książkę napisaną przez Shusaku Endo pod tytułem - "Milczenie".

**FUROSHIKI** - kwadratowy kawałek materiału o bardzo ważnym (wbrew pozorom) znaczeniu. Nie macie pojęcia jak dużą wagę w Japonii przykłada się do estetycznego owinięcia najdrobniejszego nawet prezentu. Jakikolwiek podarek podany i zapakowany w sposób niedbały stanowi obrazę dla obdarowywanego i podkreśla braki w kulturze i wychowaniu "darczyńcy". Furoshiki stwarza możliwość bardzo sprawnego spakowania drobnych rzeczy lub innych prezentów. Może również stanowić osobne opakowanie dla podarku. Ponadto łatwo go złożyć i schować do kieszeni. Na obszarach wiejskich do dziś stanowi formę siatki na zakupy lub węzełka na potrzebne rzeczy podczas podróży.

**FUSUMA** - ściana spełniająca jednocześnie funkcję rozsuwanych drzwi. Razem z przesuwnymi ścianami shoji, stanowią podstawowy element


Ścianki fusuma - willa cesarska Katsura.

osłonowy domu, wpływający na jego układ wewnętrznych pomieszczeń. Fusuma skonstruowane są z cienkiej ramy drewnianej oklejonej kartonem bądź papierem (czasami ozdobnym). Są one wyposażone w uchwyty i przesuwają się po szynach zamocowanych w podłodze i na suficie pomieszczenia. W okresie letnich upałów łatwo było dzięki takim możliwościom zmienić układ ścian domu, by np. wywołać przeciąg i tym samym miły dla mieszkańców chłód. Innym znaczeniem słowa fusuma jest jedwab.

**FUTON** - służący do spania materac kładziony bezpośrednio na maty tatami. Ma on 5 do 20 cm grubości, 180 cm długości i ok. 90 cm szerokości. Futony na noc przykrywa się prześcieradłami, natomiast w ciągu dnia składa się je i chowa do specjalnych szaf zamaskowanych np. ruchomymi ścianami. Uzupełnieniem futonu w czasie snu jest poduszeczka wypchana morską trawą, bądź (tradycyjnie) podpórka drewniana "zabuton", mająca utrzymywać głowę kobiety nad matą w celu ochrony kunsztownej fryzury.

**GAGAKU** - tzw. muzyka dworska datująca swoje początki na przełom VII i VIII wieku n.e. Obecnie wykonywana jedynie na dworze cesarskim i w


Gagaku współcześnie i na starych rycinach.

świątyniach shintoistycznych. Początkowo był to jedynie rodzaj muzyki wykonywany przez zespół muzyczny zwany kangen. Potem rozszerzył się o akompaniament muzyczny do tańców bugaku i aspekt artystycznie interpretowanych pieśni ludowych. Ponadto jako gagaku określa się muzykę rytualną na potrzeby ceremonii shintoistycznych.

**GAHITSU** - pędzle do malowania tuszem. Jest ich cała gama, w zależności od potrzeb użytkownika. Są zatem grube, cienkie, szerokie i wąskie. Ponadto długie i krótkie. Do wykonania "pędzla" używa się włosia naturalnego np. borsuka, jelenia, kota, norek i myszy; potem doszły do tego nawet lotki jaskółczych piór. Rozpowszechnienie pędzla przypisuje się buddyjskiemu mnichowi o pośmiertnym imieniu Kobo Daishi (daishi - to tytuł określający wielkiego mistrza), który przywiózł ten rodzaj zapisu (pędzel i tusz) z Chin w IX w. naszej ery.

**GAIJIN - (GAIKOKU)** - obcy; cudzoziemiec, czyli prawdę powiedziawszy każdy z nas. "Gai" oznacza



Tak japończycy widzieli europejczyków.

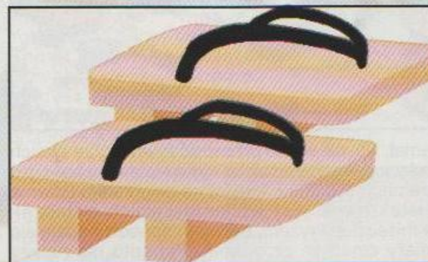
coś spoza np. kraju lub coś z zewnątrz; natomiast "jin" (od jinko) - osobę. W okresie okupacji amerykańskiej i wcześniej "gajdzin" był zwrotem mało pochlebnym i obraźliwym, równoznacznym niemal z "barbarzyńcą". Obecnie nie jest może używany pieszczotliwie, ale jest formą wyrozumiałości dla obcego nieobeznanego z cywilizowanym światem.

**GEI-SHA (GEJSZA)** - osoba ekskluzywna i niezwykle w Japonii szanowana, zarówno w uznaniu tradycyjnej spuścizny jej zawodu, jak i nabytych umiejętności. Z przyjemnością należy



stwierdzić, że trend uznający gejszę za kobietę niezbyt ciężkich obyczajów zaczyna zanikać. W tłumaczeniu dosłownym gejsza to "osoba uprawiająca sztukę", gdzie pod nazwą sztuki należy się dopatrywać umiejętności tańca, śpiewu, gry na instrumentach (shamisen, koto), sztuki prowadzenia konwersacji, układania ikebany, sztuki chanoyu. Jak widać, niełatwo jest zostać gejszą i faktycznie nauki, które muszą pobierać kandydatki do tego zawodu trwają lata. Historycznie zawód gejszy jest pewną kwintesencją umiejętności tancerek zwanych odoriko, które zabawiały gości w dzielnicy Yoshiwara oraz pieśniarek geiko. Gejsza przestaje być "automatycznie" gejszą, gdy wychodzi za mąż.

**GETA** - to tradycyjne japońskie obuwie. Jest to rodzaj sandała (nie mylić z sandałem zori, znanym niegdyś w Polsce jako popularna "japonka"), który utrzymuje się na nogach dzięki paseczkom hanao przechodzącym między wielkim palcem stopy, a jej pozostałą częścią. Charakterystycznym



elementem geta jest podwójny koturn przymocowany na spodzie sandała w formie dwóch poprzecznych klocków. Na starych rycinach pokazano jak zmieniała się wysokość koturnu w zależności np. od pogody. Gdy pora tajfunów powodowała, że drogi stawały się błotniste, zakładano sandały na wysokich koturnach, co pozwalało uniknąć zabrudzenia odzieży.

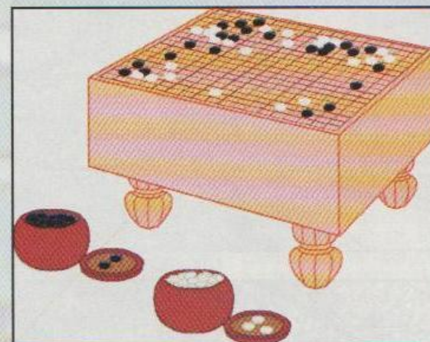
**GINZA** - jedna z najczęściej "obfotografowywanych" dzielnic Tokio (nocą wygląda rewelacyjnie ze względu na bogactwo neonów i reklam). Swoją nazwę wzięła od zlokalizowanych tu w okresie Edo mennic srebra (jap. gin-za). Mennic obecnie już nie ma, za to Ginza oczarowuje niezliczonymi domami towarowymi, restauracjami,



Tysiące świateł w Ginza stwarzają magiczną atmosferę.

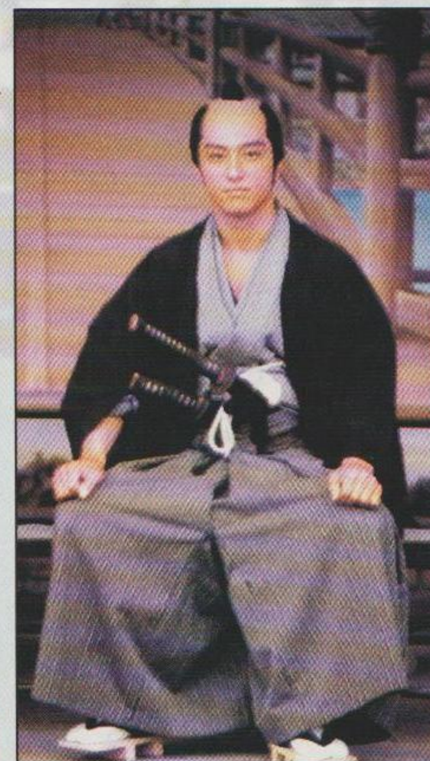
barami, teatrami, kinami i innymi lokalami potrzebnymi człowiekowi do miłego spędzenia czasu (i pozbycia się pieniędzy).

**GO** - zwana japońskimi szachami, choć w żaden sposób nie jestem się w stanie dopatrzyć między nimi podobieństwa (może jedynie tyle, że obie gry są strategiczne i planszowe). Partia rozgrywana jest na planszy zwanej goban posiadającej 19 linii poprzecznych i pionowych. Pionki (tradycyjnie mają one kolory czarne i białe, jest ich po 181) stawia się na skrzyżowaniu linii. Gra polega na bądź otoczeniu swoimi pionami pustego pola i zajęciu go jako własnego terytorium, bądź



otoczeniu wrogiej formacji i wzięciu jej w "niewolę". Wygrywa osoba, która opanuje większe terytorium. Wygląda to prosto, ale go należy (pod względem strategicznym) do najbardziej złożonych gier świata. Osobom lubiącym sensacyjne powieści połączone z elementami "japonistyki" polecam niezłą książkę Trevaniana pt. "Shibumi", której cała fabuła oparta jest na niepowtarzalnej strategii "go".

**HAKAMA** - tradycyjne szerokie i układane spodnie wywodzące się jeszcze ze stroju samuraja i stosowane do dzisiaj. Ponadto stanowią część "ekwipunku" używanego w japońskich sztukach walki takich jak kendo, aikido czy kyudo.



Spodnie tego samuraja to hakama, ciemna narzutka to haori, a na nogach ma sandały, czyli geta.

**HAN** - feudalna posiadłość (na ogół należąca do dajmio) w okresie Edo (czasy rządów shogunów Tokugawa). W tym okresie powstało ok. 250 hanów pozostających pod władzą książąt i podległych im samurajów. Hany zostały zlikwidowane w okresie przewrotu i restauracji Meji, gdzie zastąpił je podział kraju na prefektury.

**HANA-MI** - rodzinne oglądanie kwiatów na przełomie marca i kwietnia. Mimo użycia słowa "hana" (kwiat) - w praktyce oznacza to podziwianie kwiatów wiśni.





**HANAMICHI** - pomost w teatrach kabuki wysunięty daleko w widownię, stanowiący naturalne przedłużenie sceny. Wydzielenie go pozwala prowadzić np. dwie różne akcje tej samej sztuki, lub np. zasugerować, że hanamichi to woda, podczas gdy główna akcja odbywa się na lądzie (scenie).

**HAORI** - tradycyjna część stroju japońskiego. Jest to rodzaj narzutki zakładanej na kimono lub jukatę. Używana jest na ogół w chłodniejsze dni i wiązana na piersiach ozdobną tasiemką.

**HARAKIRI** - zwulgaryzowana nazwa seppuku (oznaczająca dosłownie "krojenie brzucha"). Omówienie harakiri jako seppuku znajdziecie pod hasłem "seppuku", lub w listopadowym numerze "Kawaii"/97.



**HASHI** - czyli po prostu znane wszystkim pałeczki do jedzenia. Wbrew pozorom da się tym nie tylko jeść potrawy, ale nawet dzielić je na części. Oczywiście pożywienie musi być odpowiednio podane. Dla nieobeznanego z tym "urządzeniem" gajdzina jest to niezły trening dłoni. Początkowo hashi wykonywano z drewna, potem z materiałów ozdobnych, np. kości, obecnie głównie z tworzyw sztucznych. Gdybyście kiedyś mieli okazję jeść pałeczkami w japońskim towarzystwie, pamiętajcie, że istnieje wiele przesądów na ich temat. Np. nie wolno przenosić żywności ze swoich pałeczek na obce, tak bowiem resztkami kości po kremacji dzielą się krewni na pogrzebie. Równie nietaktowne jest wbijanie swoich pałeczek w miseczkę z ryżem, bo w ten sposób podaje się ofiary zmarłym przodkom. Ponadto nie należy pałeczkami przysuwać miseczek ani nabijać na nie jedzenia.

Treningi z pałeczkami każdy rozpoczyna od dziecka.



**HEIAN-KYO** - obecne Kyoto. Omówienie przy haśle Kyoto.

**HIBACHI** - osobista i przenośna grzałka mająca zastosowanie podczas jesiennych i zimowych chłodów. Wykonuje się je z drewna lub z kamienia i wypełnia popiołem z niewielką ilością żaru.

**HIDEYOSHI TOYOTOMI** - osoba będąca tematem na pracę doktorską lub co najmniej osobny artykuł. Zatem tylko pokrótce. Dokonał tego, co niemożliwe było w sformalizowanym i kastowym społeczeństwie cesarstwa. Osiągnął absolutną władzę, będąc synem chłopa. Był zausznikiem i jednym z najzdolniejszych dowódców Ody Nobunagi, a po jego śmierci przejął władzę i rozszerzył swoje podboje i terytoria, kontrolując praktycznie cesarstwo, co pozwoliło mu na używanie tytułu regenta (kampaku). Niestety jego pochodzenie nie pozwalało mu na objęcie stanowiska shoguna. Próbował podbić Koreę. Był doskonałym przywódcą, który wcielił w życie wiele reform. Ponadto był znawcą i mecenasem sztuki. To za jego czasów żył wielki Sen-no Rikyu (rozwój chanoyu). Niezwykła postać... Żył w latach 1536-98.



**HIKARI** - legendarny już super ekspres, który przekroczył szybkość 200 km/godzinę, łącząc Tokio z Osaką (tzw. trasa Tokaido).



Supereks pres na tle Fuji.

**HIMEJI** - zamek zwany "zamkiem Białej Czapli" (Shirasagi). Najczęściej chyba fotografowany zamek w Japonii, ale zasługuje na to. Leży w prefekturze Hyogo. Powstał w XIV w. jako twierdza rodu Akamatsu. Rozbudowany przez Hideyoshiego i ród Ikeda w stylu zamku Azuchi. Posiada cały system murów i fos.



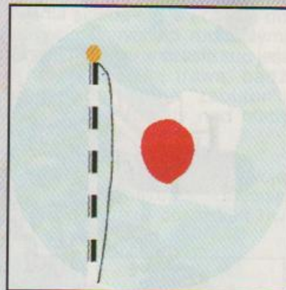
"Zamek białej czapli" i jego ogrody.

**HINA** - (Hina-matsuri) tradycyjne, niezwykle starannie wykonane laleczki przedstawiające osoby składające się na dwór cesarski. Tradycja lalek hina pochodzi aż z okresu Edo. W tamtych czasach słynne było ceremonialne przenoszenie chorób i nieszczęść na lalkę, którą potem się topiło. Obecnie lalki hina są podstawą obchodów tradycyjnego "Dnia dziewczynek" (3 marca). Na stopniach piramidy ustawia się lalki. Na górze miejsca zajmują Cesarz i Cesarzowa, na dole po przeglądzie wszystkich stopni arystokracji ustawia się sprzęty dworskie, np. ozdobne skrzynie, ryksze i arby.



Hinamatsuri.

**HINOMARU** - to oficjalna nazwa japońskiej flagi narodowej. Jest to czerwone koło na białym tle, będące symbolem tarczy słonecznej. Jej rodowód sięga kilku wieków wstecz, gdyż takimi symbolami posługiwały się na terenie średniowiecznej Japonii rody samurajskie. Jako symbol Japonii (wraz z wzorcem wymiarów i kolorystyki) została zaakceptowana 17 lutego 1870 r.



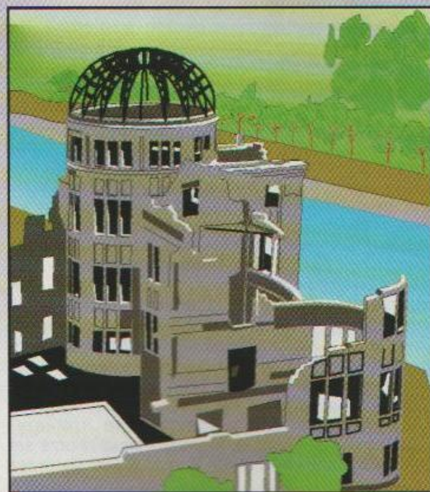
**HIRAGANA** - rdzennie japońskie pismo fonetyczno-zgłoskowe, które powstało na skutek niemożności wyrażenia wszystkiego w j. japońskim za pomocą znaków chińskich (np. brak odmiany). Tym samym w piśmie japońskim obok znaków pochodzenia chińskiego dodawane są znaki japońskie, np. znak chiński stanowi rdzeń wyrazu, a sylabogram hiragana jego część fleksyjną.

**HIROHITO** - cesarz i ojciec obecnie panującego tenno Akihito. Naturalnie nie będziemy pisać o wszystkich cesarzach Japonii, ale ten jeden jest na swój sposób szczególny. To za jego rządów na mocy podpisanego w 1936 roku paktu


Ostatni z żywych bogów.

antykominternowskiego wybuchła na wschodzie II Wojna Światowa. Ponadto jest to ostatni z żywych bogów zasiadających na tronie Japonii. Do rezygnacji z "boskości" został zmuszony po kapitulacji Japonii w 1946 i po wprowadzeniu w 1947 r. monarchii konstytucyjnej.

**HIROSZIMA** - miasto leżące na Honsiu, będące pomnikiem i symbolem męczeństwa. Do historii przeszła jako pierwsze miasto zniszczone wybuchem ładunku nuklearnego o mocy 20 kt TNT zrzuconego z amerykańskiego bombowca dnia 6 VIII 1945 r. Na skutek wybuchu na ogólną liczbę 255 tys. mieszkańców zginęło ok. 78 tys. osób, ok. 37,7 tys. zostało rannych, a ok. 14 tys. zaginęło. Skutki popromienne do dzisiaj zbierają ofiary zarówno wśród tych co przeżyli, jak i ich potomków. Hiroszima otrzymała tytuł "miasta pokoju". Co roku w rocznicę dnia wybuchu odbywają się tu marsze i demonstracje antywojenne.



**HOKKAIDO** - druga co do wielkości (78,5 tys. km2) wyspa Japonii nazywana dawniej Ezo (lub Jezo), leżąca na północy kraju. To właśnie głównie na niej znaleźli schronienie Ainowie. W 1973 roku z Honsiu połączył ją podmorski tunel Seikan. Największymi miastami wyspy są Sapporo, Hakodate i Asahikawa.



**HONSIU** lub dawniej Hondo - to największa wyspa Japonii (230,8 tys. km2). Posiada najwyższe w Japonii góry (Fudzi-yama - 3776 m) i największe miasta np. Tokio, Osaka, Nagoya, Yokohama, Kobe; rzeki np. Shinano-gawa i jeziora (Biwa). Jest ponadto najgęściej zaludniona i najlepiej rozwinięta gospodarczo. Z wyspami archipelagu łączą ją promy, mosty i tunele.



**IDZANAMI i IDZANAGI** - para boskich demiurgów, którym przypisuje się stworzenie Wysp Japońskich. Podobno wyspy powstały z kropel wody spływających z ostrza włóczni Idzanagi. Ich dziećmi byli pierwsi bogowie japońscy. Niestety podczas porodu boga ognia Idzanami doznała tak poważnych obrażeń, że zdecydowała się odejść do krainy ciemności. Idzanagi usiłował ją z tamtąd odzyskać, ale niestety jej stan nie pozwalał już na jej powrót. Aby się oczyścić po powrocie ojciec bogów dokonał zwyczajowych ablucji, podczas których narodzili się Amaterasu (słońce), Susanoo (burza i wiatr) i Tsukiyomi (księżyc). Główną świątynią kultu obu demiurgów jest Shirayamahime-jinia na górze Hakuzan.



**IKEBANA** - tradycyjna sztuka układania kwiatów. Ma swoje lata, bo już w księgach buddyjskich datowanych na VIII w. zawarte są szkice i opisy kompozycji bukietów przeznaczonych dla świątyń. Rozwijała się na przestrzeni wieków dzięki poparciu arystokracji i dworu cesarskiego. Niezwykle silny wpływ na "filozofię" ikebany miał również rozwój ceremonii herbacianej. Każdemu kwiatu w kompozycji przypisuje się znaczenie symboliczne. Obecnie istnieje kilka szkół układania kwiatów, np. Ikenobo w Kioto (pierwsza i najstarsza szkoła w Japonii), Oara w Tokio, Sogetsu również w Tokio, Kozan, Shofu i inne. Stosowane przez nich formalistyczne style noszą nazwy rikka, nageire i moribana.



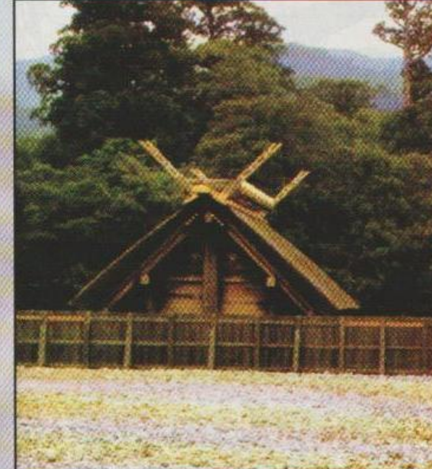
**INKAN** - pieczątka używana w Japonii zamiast podpisu. Bez niej tracą ważność wszystkie dokumenty. Mają formę okrągłą lub kwadratową (wydaje mi się, że ta jest ważniejsza) i do jej "przybicia" używa się obowiązkowo czerwonego tuszu. Wzór pieczątki (najczęściej jest to po prostu wygrawerowany podpis jej właściciela) rejestrowany jest w Urzędach Miejskich. Zamiennie, zamiast pieczątką, Japończyk może poświadczyć tożsamość odciskiem palca prawej ręki (np. na mandatach).

**IN-YANG** - naturalne przeciwieństwa i jednocześnie dopełnienia. Np. Ciemność i światło, zło i dobro. Według koncepcji starochińskich równowaga tych przeciwności jest podstawą bytu i wszelkich jego przejawów. Element YANG reprezentuje mężczyznę, aktywność, siłę i światło. Element IN to kobieta, bierność, chłód i ciemność... Bez komentarza...

**IROKOI** (lub koi) - japoński karp, którego papierowi bracia powiewają na wietrze podczas Świąt Chłopców w dniu 5 maja. Tradycja mówi, że hodowlę zapoczątkował w 1921 r. niejaki Sawata Aoki, który odkupił dwa unikalne egzemplarze (drugi w 1946 r). Pierwszy z nich miał na grzbiecie złotą pręgę, drugi był srebrny. Drogą żmudnych krzyżówek uzyskano ponad 60 odmian karpia, których hodowla stała się ogólnoświatowym cenionym hobby. Obecnie mamy odmiany złote, białe, czarno-czerwone i inne. Ryba w dobrych warunkach jest w stanie przeżyć ok. 70 lat.


Nie tylko ryba...

**ISE** - miejsce lokalizacji najświętszych chramów shintoistycznych Japonii (Honsiu, prefektura Mie). Ośrodki poświęcone są Amaterasu (bogini Słońca) i Toyouke-hime (bogini rolnictwa). Wstęp do świątyń mają jedynie kapłani i najbliżsi krewni bogiń, to znaczy rodzina cesarska. Obydwie świątynie są najczystszym przykładem stylu archaicznego. Jak każe tradycja zapoczątkowana przez cesarza Temmu, co dwadzieścia lat budynki są rozbierane i budowane od nowa (nigdy dwa razy z rzędu na tym samym miejscu). 60-ta przebudowa miała miejsce w 1993. W Ise przechowywane jest ośmiokątne zwierciadło będące symbolem Amaterasu, stanowiące jeden z "trzech boskich przedmiotów" (obok klejnotów w kształcie kłów dzika i miecza kusanagi-no tsurugi).


Świątynie w Ise z charakterystycznymi wiązaniami dachów.

No i skończyliśmy na "I". Za miesiąc "J", "K" i reszta hałastry...

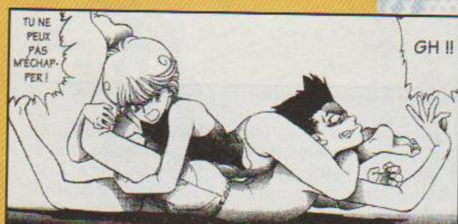
*Darek Styrna*


Bibliografia (w kolejności alfabetycznej):
Zofia Alberowa - O sztuce Japonii - Wiedza Powszechna 1983
Michał Derenicz - Japonia, Nippon - Nasza Księgarnia 1977
Natalia Jofan - Dawna kultura Japonii - PIW 1977
Wojciech Nowak - Japonia na co dzień - STAPIS 1977
Aleksander Śpiewakowski - Samuraje - PIW 1989
Jolanta Tubielewicz - Historia Japonii - Ossolineum 1984
Jolanta Tubielewicz - Mitologia Japonii - WAiF 1986
Fragment "Shoguna" J. Clavella w tłumaczeniu M i A. Grabowskich Iskry W-wa 1992r.













# VIDEO GIRL AI

Czy pamiętacie, co dobrego i niedobrego może ściągnąć kaseta z grą video na bezbronnego, zagubionego młodego mężczyznę? Nie możecie sobie przypomnieć? Hmm..., czy wobec tego mówi Wam coś "AI"? Nie? OK., szukamy dalej! Więc być może termin "leptosomiczka" przywróci pamięć? Cieplej? Świetnie! A teraz mała niespodzianka-podpowiedź w postaci tajemniczego słowa "IS". Zimno? Znowu nic? No tak, powróciliśmy do punktu wyjścia. Szkoda. Nie wszyscy muszą przecież wiedzieć, a mają ku temu prawo, że "IS" (czytaj: aizu), oprócz tego, że znaczy "kilka I", jest tytułem najnowszej mangi Masakazu Katsury. Trzeba przyznać, że autor ten w dość nietypowy, enigmatyczny sposób nazywa swoje dzieła, tworząc przy tym istne łamigłówki. Dla świętego spokoju dodam, że na przykład "IS" znaczy "kilka I", co może być tłumaczone pierwszymi literami imion bohaterów: Ichitaka, Iori i Itsuki. Katsura stworzył "IS" kilka lat po "DNA2" i "Shadow Lady", a kilkanaście po "Present from Lemon", czy też "Wingmanie", swoim debiucie. "Wingman" był publikowany w 1986 roku na łamach tygodnika Shonen Jump, gdzie zresztą ukazywały się prawie wszystkie mangi tego twórcy. Co znaczy zaś zaistnienie w "Shônen Jump", publikacja w najbardziej poczytnym periodyku w Japonii, o nakładzie powyżej pięciu milionów egzemplarzy, na którego łamach narodził się między innymi "Dragon Ball", "Dr Slump", "Cat's Eye", czy też "Slam Dunk" (po komplet informacji dotyczących "Shônen Jump" odsyłam do czwartego numeru "Kawaii"), nie trzeba chyba tłumaczyć. Fakt faktem, po udanym starcie Katsura nie spoczął na laurach, lecz rzucił się w wir pracy. Tym bardziej, że jego urocze bohaterki i romantyczne historie zaczęły podbijać coraz więcej serc i przemawiać do coraz to większej ilości młodych czytelników. Z czasem mangi Katsury trafiły do odbiorców w postaci cyklu tomów (dla przykładu, "Wingman" liczył ich dwanaście, "DNA2" - pięć) lub też adaptowano je na serie OAV-ek.






Ale powracając do wspomnianej "IS", dlaczego w ogóle rozpoczęłam od tej mangi, jeżeli - od razu sprecyzuję - nie będzie ona dzisiaj w centrum uwagi? Jest to bowiem świeża, cieplutka manga, w której Katsura powraca do swojego stylu sprzed 10. lat - stylu lekkiego, bardzo przyjemnego i realistycznego. "IS" przypomina mangę stanowiącą ważny etap w jego twórczości, a dziś szczególnie nas interesującą - "Video Girl Ai". Dzisiejsze spotkanie z "VGA"-mangą potraktujemy więc trochę nietypowo: po pierwsze, przybliżymy tytuł i przedstawimy go w kontekście innych utworów Katsury; po drugie, spróbujemy odkryć magię pierwszego tomu mangi między innymi poprzez szybki szkic postaci; i w końcu, po trzecie i ostatnie, postaramy się wytłumaczyć (a spróbować zawsze można), na czym polega fenomen Katsury, lecz nie ręczę z jakim skutkiem. A tak swoją drogą, mam nadzieję, że trochę wysiłku kognitywnego na początek dobrze Wam zrobiło, nawet jeżeli nie odgadliście zagadki. Nie wątpiłam ani sekundy w Wasze fenomenalne zdolności. Za moment kolejny trening. Do dzieła!



Tytuł serii już podany, autor rysunków również. Wypada więc tylko dodać, że w przeciwieństwie do tego, co zastaliście na łamach majowego numeru Kawaii, zajmiemy się nie animowaną lecz w pełni mangową Video Girl. W celu rozwiania ewentualnych wątpliwości i uprzedzenia pytań najbardziej spostrzegawczych spośród Was (wysiłek kognitywny co poniektórych jest niebezpiecznie intensywny), jeszcze jedno wyjaśnienie. Prezentacja w kolejności: anime - manga ułożyła się odwrotnie do rzeczywistego biegu wypadków. Manga Masakazu Katsury ukazała się oczywiście pierwsza i dopiero na jej podstawie powstała animowana Video Girl (opis dwóch pierwszych odcinków anime znajdziecie w w/w numerze Kawaii).

VGA to 15. tomów mangi rozrysowanych przez Katsurę w oparciu o scenariusz Sukehiro Tomory. Trzeci i piąty tom zostały wycofane ze sprzedaży ze względu na niektóre sceny, uznane przez Shuueisha za nieodpowiednie dla potencjalnej grupy odbiorców, czyli młodych, często zaledwie nastoletnich czytelników. Wydawały się nie pasować do ogólnej linii Shônen Jumpa. Zresztą trudno dziś dokładnie stwierdzić, o co na dobrą sprawę poszło. Od tego czasu upłynęło wszak z górą osiem lat. Sprawa straciła już na aktualności. Mamy do czynienia z nie lada wyczynem. Owych 15. tomów mangi należy do rekordu Katsury (pod względem ilości i jakości), który prawdopodobnie będzie chciał obecnie pobić wspomnianą, nieźle zapowiadającą się "IS". "VGA" to na dobrą sprawę 13. pierwszych tomów, dwa ostatnie nazwane są "Video Girl Len" i stanowią osobną całość (historia rozgrywa się kilka lat po perypetiach bohaterów "VGA"; Yota jest postacią łącząca obie części).

OK., zadośćuczyniliśmy wszelkim formalnościom, pora więc przejść do rzeczy. A nasza Rzecz odpowiednio się nazywa:

**NIEMOŻLIWA MIŁOŚĆ**

"Niemożliwa" - z dwóch względów. Po pierwsze, ponieważ - jak ogólnie wszystkim wiadomo - może być uczuciem nierealnym, z różnych przyczyn "niemożliwym" do spełnienia, co niewątpliwie stawia zakochanych, przynajmniej jednego z nich, w niezręcznej sytuacji, jest przyczyna kłopotów natury sercowej i w ogóle może źle odbić się na stanie duchowym fatalnie zakochanego nieszczęśnika. Po drugie, podążając innym tropem, "niemożliwa", ponieważ jest nieznośna, kapryśna, spędza sen z powiek i sprawia masę kłopotów, jest nie do wytrzymania. "Un amour impossible" - tak właśnie zwie się pierwszy tom serii "VGA" w wersji francuskiej, w którym poznajemy to namiętne uczucie od owej "niemożliwej" - w przenośni czy też dosłownie - strony. Ten tom to istne zawirowania, miotanie się bohaterów (szczególnie jednego z nich), wystawianie na próbę uczuć, igraszki z losem. To również niebezpieczne "trójkąty" i "czworokąty" - relacje, które już teraz tworzą się między bohaterami, a będą krystalizować się przez




kolejnych 14. tomów mangi.

Na pierwszych stronach mangi poznajemy naszych bohaterów, szesnastolatków: Yotę, Moemi, AI, Takashi'ego. Warto przypomnieć (ich charakterystyki pojawiły się w majowym Kawaii), że Yota jest typem nieszczęśnika i pechowca. Jest zakochany po uszy w Moemi, koleżance z klasy, ale brakuje mu śmiałości do wyznania swoich uczuć. W rezultacie, dusi wszystko w sobie, a wszelkie "wpadki" i niezgrabności wywołują dodatkowy stres i pogłębiają poczucie alienacji i zagubienia w świecie, gdzie wszystkich i wszystko ma przeciw sobie. Jego bolączką jest nie tylko fatalna nieśmiałość, lecz świadomość słabości i lęku w stosunku do złośliwych i bezwzględnych rówieśników. Jest więc obiektem kpin i częstych żartów z ich strony. Wszystkie jednak frasunki i problemy sercowe ukrywa bardzo głęboko. Klasyczny introwertyk w dodatku z wypaczoną i zaniżoną samooceną. I jedynie Takashi, przyjaciel Yoty jeszcze z czasów dzieciństwa, wydaje się być tym, który potrafi go zrozumieć i pomóc mu w rozwikłaniu życiowych problemów. Jest w dodatku gotowy do wielu poświęceń. Jednak sytuacja pomiędzy przyjaciółmi komplikuje się. Nie ma lekko... Oczywiście znowu winna płeć piękna: Moemi zamiast w Yocie zakochuje się w Takashim. I trzeba przyznać, że dziewczyna ma gust. Ten ostatni, zważywszy na szlachetne cechy charakteru, dowcip i (co najważniejsze) nieodparty urok osobisty, podbija bez problemu serca wszystkich dziewczyn i doskonale nadaje się na obiekt westchnień. Jednak, jako ten szlachetny i poprzez wzgląd na nieszczęście i męki przyjaciela, chłopak zmobilizuje się i jego szczęście weźmie sobie za punkt honoru. Zaś co do tytułowej Video Girl Ai, pojawia się w momencie jak najbardziej nieprzewidzianym, wprowadzając w życie Yoty dodatkowe zamieszanie. Ta jeszcze jedna przedstawicielka płci pięknej w jego otoczeniu, spadła mu niemal z nieba (wyskoczyła z ekranu telewizora). Mimo wszelkich oznak zainteresowania, a nawet zazdrości (wydawać by się mogło, że nie przepuści żadnej rywalce), będzie miała na uwadze dobro Yoty i wspaniałomyślnie dążyć będzie do jego szczęścia, do spełnienia jego najgłębszego pragnienia: przebywania z Moemi i wyznania jej swoich uczuć (a warto w tym momencie dodać, że "ai" po japońsku oznacza ni mniej ni więcej, tylko "miłość"!). Do tego wszak została stworzona - jest video-dziewczyną, sztucznym tworem, fantazją swojego twórcy, umieszczoną na kasecie. Oglądającemu miała nieść radość, służyć pomocą, ukoić, oddalić żale i smutki, wyleczyć rany. Nie jej wina, że Yota wcześniej zdemolował sobie sprzęt podczas niefortunnego upadku (gonił we śnie za Moemi i dosyć boleśnie powrócił do rzeczywistości...). Misja Ai nie będzie pozbawiona dramatycznych wypadków, momentów pełnych łez i goryczy, upadków i rozczarowań. Jej pobyt w domu Yoty zdominują jednak sympatyczne, humorystyczne wydarzenia. W jego towarzystwie dozna wielu radości. Ma ogromną zaletę - jest szczera w swoich uczuciach, bardzo spontaniczna w tym, co robi, ponadto należy do rzadkiego gatunku, wymierającego zresztą, uroczych acz silnych duchem istot. Niewątpliwie dzięki niej manga zyskuje nowy wymiar i emanuje zaraźliwym optymizmem.

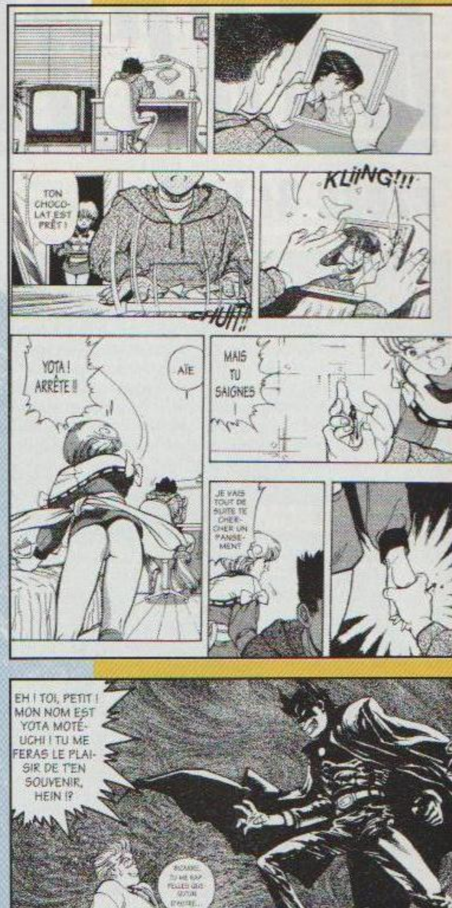





## NIEPOPRAWNY MANGOWY ROMANTYK

Niepoprawnym romantykiem w tym wszystkim jest oczywiście Masakazu Katsura. Niepoprawny, ponieważ romantyczność tryska na wszystkie strony z jego mangi. Dzięki jego rysunkom wszelkie namiętności targające nastoletnim sercem emanują z każdego centymetra. Katsura jest jakby magiem, raczącym swoich czytelników różnymi obliczami tych miłości i nastoletnich uniesień. Jego bohaterowie odgrywają tragedię, komedię i dramat jednym ciągiem, co zresztą sprawdza się po latach, jak dobra wypróbowana recepta (wspomniana "IS" odnawia większość podstawowych wątków i przejmuje część schematów w budowaniu nastroju, w tworzeniu postaci). Sam rozwój wydarzeń ciągnie się powoli, ale wcale to nie nuży. Zresztą nie ma prawa. Liczy się coś innego, tak jak w późniejszych dziełach Katsury. Wspomniany już romantyzm. Stanowi on, jak można sądzić po jego rosnącej popularności nawet wśród Europejczyków, lek na nasze bolączki, brak stabilizacji uczuciowej i totalne zagubienie, niemal zatracenie się w świecie wyzutym z najczystszych i najgłębszych uczuć. Jest to jego złoty środek i trzeba przyznać, potrafi go dawkować swoim pacjentom. Obecnie powstające mangi kontynuują ten styl i są tworzone na wzór i podobieństwo do "VGA", zyskując przy tym olbrzymie zainteresowanie i całe rzesze nowych miłośników. Katsurę można rozpoznać, jak ktoś stwierdził, po samych okładkach. Niczym dobry plakat, stanowią namiastkę, przedsmak tego, co w środku, co zaraz zobaczymy. Okładki z "IS" są istnym popisem. Ta z pierwszego tomu uznana została za najładniejszą w dorobku mistrza. Jednak najdłużej Katsura siedział nad okładkami do "VGA". Pierwszą zaprojektował i narysował w jeden dzień, po czym zastanawiając się nad samym desingem, zmienił go. Stwierdził, że w poprzednim brakowało ducha, a przecież ta okładka otwierać miała całą serię. Więc mamy to, co widać - owoc wielogodzinnej pracy Katsury. Z resztą okładek nie szło mistrzowi lepiej, ale o nich i kolejnych odcinkach "VGA" już innym razem.

***Bandmanka***







**Video Girl Ai**

Autor: Katsura Masakazu
Wydawca: Editions Tonkam
Wersja: francuska
Ilość stron: 208
Cena: 30 FF

# MANGOWY SŁOWNIK

## część 3: I- M

### IDOL SINGER
Japoński termin na "śliczną", "młodą" osobowość. Japońskie słowo określające młodych, urodziwych, "wykreowanych na gwiazdy" piosenkarzy, którzy osiągają szczyty popularności. Idolami mogą być zarówno postacie z anime, jak i aktorzy podkładający za nich głosy. Ich kariera jest zwykle krótka, bardzo gorączkowa i intensywna. W anime również można spotkać takie postacie.

### IMAGE ALBUM
Obrazkowa rozpiska zgodnie z uwagami kompozytora. Szczegółowo określa, które fragmenty filmu odnoszą się do których muzycznych tematów.

### IS - IMAGE SONG
Piosenka, wstawka. Piosenka z wokalem, grana w czasie filmu, często jako muzyka w tle - patrz również - "Image Album".

### JAPANIMATION
patrz - "anime" - Mangowy Słownik część 1.

### KAIJU
Japońskie słowo oznaczające potwora. Kaiju eiga (obrazki z potworami), to popularny w Japonii gatunek. Odpowiadającym temu terminem jest YOKAI; on także oznacza potwora, ale podczas, gdy kaiju odnosi się do naturalnych monstrów związanych z ziemskim światem, yokai oznacza typ ponadnaturalny, pozaziemski, z jakiejś innej przestrzeni.

### KANJI
Chińskie litery, które przygotowały grunt pod pisany język japoński. Występuje tam ponad 2000 piktogramów, które są wymagane do podstawowej komunikacji, oraz wiele tysięcy, których używa się w codziennym życiu. Czytane kanji - i tym samym dźwięki, które reprezentuje - może się znacznie różnić, zależnie od kontekstu i funkcji w zdaniu. Dzieci w japońskich szkołach zaczynają uczyć się kanji mniej więcej w wieku lat 10. Patrz także - hiragana, katakana.

### KAMI
Bóstwo lub boginka, używany jako wyraz największego szacunku, na przykład wielki artysta Osamu Tezuka, często jest określany jako "manga no kami", bóg mangi. Jeszcze większy szacunek wyrażony jest przez dodanie przyrostka "-sama".

### KATAKANA
Bardziej "kanciasta" forma zbioru sylab hiragana, była przewidziana do zapisu obcych, zapożyczonych słów, obcych nazwisk osób i innych "nie-ludzkich" rzeczowników i terminów (na przykład biologicznych czy mechanicznych). Tak jak hiragana jest szybka i łatwa w nauce i jest drugim rodzajem pisowni uczonym w szkołach. Słowa takie jak "Gundam", "projekt" czy "terebi" (skrótowa forma od "telewizja"), są zapisywane w katakana. Patrz też: hiragana, kanji.

### KAWAII
Japońskie słowo oznaczające coś ślicznego, urodziwego. "Urodziwość" to cecha charakterystyczna, o wielkim znaczeniu w niektórych anime. Kawaii może być ładna dziewczyna, chłopak, miejsce, przedmiot - wszystko, co się Wam tylko spodoba!

### KISEKAE - KISS
Pierwotnie papierowe lalki wraz z zestawami papierowych ubranek, tworzone w celu przedstawiania bohaterów anime czy mangi. Ich wersje komputerowe można zaleźć w Internecie.

### KUN
Zwrot koleżeński, przyrostek używany np. do swoich bliskich kolegów. Generalnie stosowany jest do chłopców lub mężczyzn, stojących na tym samym, lub niższym poziomie hierarchii społecznej.

### LIVE ACTION MOVIE
Klasyczny film (z udziałem żywych aktorów - czyli nie animowany). Czasami filmy live kręci się na podstawie anime, a czasami anime, na podstawie filmów live.

### MANGA
Japońskie słowo oznaczające w wolnym tłumaczeniu "niepohamowane obrazy". Manga, to japoński komiks, choć słowo "komiks" ("comic") również występuje w tym języku. Manga, to jedyny w swoim rodzaju japoński styl rysowania komiksu - tematyka, sposób kadrowania (niezwykle dynamiczny), design postaci i przedmiotów oraz kolorystyka czyli klasyczna czerń i biel, to wszystko składa się na niepowtarzalną całość zwaną właśnie - manga. Prawdziwa manga, tak jak ją rozumiemy dzisiaj, powstała w latach dwudziestych naszego stulecia, z połączenia estetyki zwoju z techniką druku. Słowem "manga" określa się tylko japoński komiks (a nie japoński film animowany - patrz "anime").

### MANGAKA
rysownik komiksów (mang), występujący często jednocześnie w roli scenarzysty i rysownika.

### MECHA - MECHAnical
Każdy typ mechanizmu, od prostej broni, poprzez pojazdy, statki kosmiczne, aż do gigantycznych robotów, z których słynie manga i anime.

### MECHA DESIGNER
twórca mechanicznych postaci.

### MOBILE SUITE/MOBILE ARMOUR - MS
(ruchomy kombinezon/ruchoma zbroja) - Humanoidalna walcząca maszyna wyposażona w tarcze ochronne (patrz - Gundam, Kishin Heidan, Evangelion itd.). Niekoniecznie robot, ponieważ tak naprawdę wymaga jednego lub więcej operatorów, przeważnie umieszczonych wewnątrz.

### MODEL KIT
patrz "garage kit" - modele robotów, statków kosmicznych, pojazdów.

### MOOK
książka/pismo - Wielostronicowa książka z miękką okładką i lśniącym magazynowym papierem. Używana do prezentowania sztuki anime.

### MT
Main Theme (temat główny) - Odnosi się do ścieżki dźwiękowej z filmu, utworu głównego.

## Uśmiechnij się!

*- Co to jest? - białe na telewizorze?*
*- Stuknięty Artemis.*

***

*Usagi pyta Ami:*
*- Jak najlepiej stracić na wadze?*
*- Kupić wagę za 20 złotych, a sprzedać za 10 złotych.*

***

*Przychodzi sailorka do lekarza, a lekarz pyta:*
*- Co pani jest?*
*- Sailoe Pluto - odpowiada z uśmiechem.*

***

*Przychodzi sailorka do lekarza, a lekarz... też sailorka.*

***

*- Jaka jest różnica pomiędzy czarodziejką, a czarownicą?*
*- Jakieś 40 lat.*

Nadesłała: **Teresa Ebis, Bytom.**

*** *** ***

*- Jak się nazywa anime, w której główną rolę ma Ami Mizuno?*
*- Amitage III*

***

*Z cyklu Pomocna Dłoń:*
*- Sprzedam mangę "Kaczor Donald"*
*- Kupię kasetę video bez anime*
*- Sprzedam (tanio) film kinowy "Akira" razem z kinem*
*- Kupię mangę "Ranma 1156/85421"*

***

*Co powstało z połączenia "Tenchi Muyo" i "Vampire Princess Miyu"?*
*"Tenchi Miyu"*

***

*Kto wymyślił "Gundam"?*
*VanDamme*

***

*Skojarzenia:*
*- Gundam - Broń dam*
*- Gunsmith Cats - Kot Smith z bronią*
*- Appleseed - jabłkowe nasienie*
*- Ghost in the Shell - Duszek w muszelce*
*- Black Magic Mario M-66 - Czarna Magia Mario Bros*
*- Sailor Moon - Czarodziejka spadła z księżyca*
*- Silver Eye - Sztuczne oko*
*- Patlabor - Pat w laboratorium*
*- Robotech - Robocza technologia*

Nadesłał: **Mr. Qba, Gdańsk**

*** *** ***

*Jestem otaku Akiry. Ten film wywołuje u mnie stan porównywalny jedynie ze stanem upojenia alkoholowego, a to, że jestem dziewczyną nie ma tu nic do rzeczy. Oprócz tego, że interesuję się mangą, jestem fanką fantastyki i zaręczam, że potrafię odróżnić szmelc od dzieła. Akurat odnośnie Akiry niepotrzebne mi są opinie zwichrowanych siks, które Akiry albo nie aprobują, albo uznają, że "ujdzie". Od kilku miesięcy z zainteresowaniem obserwuję cykl artykułów (zgroza mnie ogarnia jak mało tego było, iście po macoszemu obchodzicie się z tą najlepszą anime wszech czasów). Ogólnie mówiąc - nie popisaliście się! Szczerze mówiąc najpełniejsze informacje o tej anime zawarte były w Listach od Czytelników (właśnie dla czegoś takiego jest ten dział, tylko spróbujcie go zlikwidować!) (na Boga! - nikt nie ma zamiaru tego robić! - dop. red.). Chciałam jednak podziękować wszystkim, którzy napisali coś odkrywczego o tym dziele, czyli Jarosławowi Zawiei, Bartkowi Kędzierskiemu, Radosławowi "Baka", Witoldowi Nowakowskiemu, a przede wszystkim Bartłomiejowi Błażejewskiemu, z którego opiniami zgadzam się całkowicie. Odnośnie samej Akiry, chciałabym napisać jeszcze kilka słów. Wiem, że nie mogę kreować siebie na specjalistkę od tej anime, ale po prostu napiszę, co czuję. Akira to imię jak każde inne; niezwykły był jego właściciel - dziecko obdarzone niezwykłą mocą. Niewiele wiemy na jego temat. Był jednak poddawany eksperymentom, jeszcze zanim zaczęto prowadzić doświadczenia na dzieciach-numerach. Nie wiemy w jakim stopniu panował nad swoją mocą - tak czy inaczej, chyba bardziej niż ten nasz biedny Tetsuo. Chyba logiczne jest, że w innym wypadku Numery nie wezwałyby Akiry na pomoc w ostatnich sekwencjach anime. Mimo to, 16 lipca 1988 roku doszło do eksplozji w Tokio. W 31 lat później ludzie dalej eksperymentują z nieokiełznanymi mocami (jak powiedział Pułkownik - "pamięć ludzka jest krótka"). Dzieci-numery znajdują się pod opieką rządu. Warto zauważyć, że żyła już tylko trójka - Kyoko, Masaru, Takashi, a z ich numerów i retrospekcji wynika, że było ich o wiele więcej. Przejdźmy do sedna sprawy - wg mnie nie można nazwać ewolucji Tetsuo "przemianą w Akirę". W tym momencie zgadzam się z Baka. Tetsuo ewoluował podobnie jak Akira, ale to nie znaczy, że miał się nim stać. Podkreśla to ostatnia scena anime - "I'm Tetsuo" i Big Bang. Tetsuo w tym momencie stał już o stopień wyżej niż homo-sapiens, więc podążając za tokiem myślenia pana Bartka Kędzierskiego, dlaczego nie powiedział: "I'm Akira?" Po prostu Tetsuo to nie Akira, Akira to nie Tetsuo. Choć zgadzam się, że jednego i drugiego możemy nazwać cyberbuddą (jeśli chodzi o ostatnie stadium rozwoju). Uff! Teraz "lżejsze" sprawy. Pominiemy moją fascynację motocyklem Kanedy, światłami i migającymi neonami. Nie rozumiem czegoś... Dlaczego nikt nie wspomniał dotychczas o Carrie? Przecież to najlepsza "przyjaciółka" Tetsuo i jedna z najbardziej dramatycznych postaci anime. Daje tu o sobie znać to, o czym pisał Jarosław Zawieja - również Carrie z początku przedstawiona była w wykrzywiony sposób, dopiero później ukazuje się jej prawdziwe wnętrze. Carrie poznajemy w towarzystwie zanadto wyszminkowanych, przedwcześnie dojrzałych panienek przystawiających się do Kanedy i jego kumpli. Mimo wszystko różni się od nich - jest chuda, bez makijażu, niewysoka, nieciekawie ubrana i na dodatek jeszcze te włosy. Pyta o Tetsuo. Gdy dowiaduje się, że miał wypadek, martwi się. Potem, gdy zostaje pobita przez Klownów, bardziej myśli o tym, że trzeba pocieszyć Tetsuo, niż o swoich obrażeniach, nie mówiąc już o dumie. To u niej Tetsuo szukał oparcia i jedynie jej o nic nie oskarżał. A jej śmierć... cóż, każdy chyba wie, jak to wyglądało. Czy zwróciliście uwagę, jaką niesamowitą ironią był fakt, że przy Tetsuo na końcu anime zostali Kaneda, Pułkownik, Carrie i Numery? Podczas pojedynku między Kanedą a Tetsuo, nikt nie oszczędza przeciwnika, ale każdy z nich przed atakiem wykrzykuje imię "byłego" przyjaciela: Kaneda... Tetsuo... A potem, gdy Tetsuo odchodzi z tego świata, Kaneda nie chce go opuścić. Za nimi podążają Numery. Poza tym wstrząsnęła mną jedna z pierwszych scen anime, kiedy Takashi pod opieką jakiegoś tajemniczego mężczyzny ucieka przed zbrojnymi. Mężczyzna jest ranny, broczy krwią. Ścigający spuścili ze smyczy psy-mordercy (dobermany). Uciekający przebiegają koło wystawy sklepowej, na której ustawione są ekrany telewizyjne. Nadawany jest program z miluśkimi pieskami o merdających ogonkach. Uciekinierzy wpadają między stojące w korku samochody. Dobermany doganiają ich, mężczyzna wyciąga broń i strzela. Krew rozpryskuje się po szybach samochodów. W jednym z nich jakieś dziecko z mieszaniną strachu i fascynacji patrzy się w karminowe strugi spływające po szybie. (...)*

*Kyoko, Szczecin*

*Piszę odnośnie listu Małgorzaty Bodziak z Białej Podlaskiej w Kawaii nr 11. Czas akcji "Sailor Moon" wcale nie jest taki pewien. Przedstawione przez nią dowody są bardzo wiarygodne, ale są też inne. Przykładowo - w serii R, w odcinku z koncertem Rei, widoczne było ogłoszenie z napisem "'93". Czas akcji w mandze jest chyba różny od czasu anime, bo w komiksie Usagi miała 15 lat na początku drugiej wojny, a w filmie serii SS także zdeklarowała swój wiek jako 15 (czyżby wojny toczyły się aż tak prędko?). Ciekawy jest także fakt, że w piątym tomie mangi na stronie 62 widać odwrócony, lecz z całą pewnością aktualny kalendarz na rok 1993. Z tego wynikałoby, że dziś Czarodziejki mają ok. 20 lat. Akcja toczyła się zatem wtedy, gdy w Japonii leciało anime. PC Scorpio obwieścił radośnie, że bajka "to utwór fantastyczny o tematyce ludowej, do wszystkich diabłów!", gdy tymczasem jest to niedokładna definicja baśni. Do wszystkich diabłów, bajka to krótki utwór wierszowany, którego bohaterami są zwierzęta uosabiające ludzkie przywary i który zawiera dobitny morał!!! Anime to anime i koniec, nie żadna bajka. Dobranoc.*

***Anonim Bulgot, Pcim***

*(...) 1. Czy kompakty PC Shareware i Kawaii mogą działać na konsoli PSX lub na wieży HI-FI (mam na myśli muzykę, bo o animacji nawet nie marzę).*
*2. Podobno w Niemczech ukazał się kompakt z piosenkami do Sailor Moon. Jak to z nim jest? Czy piosenki są śpiewane po niemiecku? Czy jest on dostępny w Polsce? (...)*

***Sailor NeoStar Pluto***

Ad1. Niestety nie będą działać, wyjątkiem jest Kawaii CD2 (będzie działał na wieży HI-FI), ale umieszczona tam ścieżka dźwiękowa w celach promocyjnych nie pochodzi z anime. Ad2. Z pewnością się ukazał i to niejeden, zarówno z wersją oryginalną jak i w wersji dubbingowej. Ale czy dostępne są one w Polsce? - tego nie wiemy, lecz z pewnością można je zamówić w firmach wysyłkowych.

*Nie mogę się wprost powstrzymać od podzielenia się z wami (i może czytelnikami) pewną myślą, która kiedyś mnie uderzyła (ba! - ręka noga, mózg na ścianie!), a mianowicie: anime i manga mogą być szkodliwe! Ale... podkreślam "mogą" nie bez powodu. Każdy medal ma dwie strony. Pierwszą z nich jest oczywiście bezmiar szczęścia i ogólne zadowolenie z obecnego życia. Ale, żeby do tego dojść MUSIMY pokonać wszelkie przeciwności bezkarnego losu, a więc: nietolerancję otoczenia, skąpstwo rodziców na ten szczytny cel :) oraz potencjalnych wrogów grożących wyszydzeniem na każdym kroku. Jak babcię kocham! Warto jest walczyć! O tym każdy wie... ale, gdy się nie podoła, to... co? Doszliśmy do rewersu naszej monety, przez laików nazywanej życiem. Klęska chociażby na małym odcinku tego rozległego frontu grozi katastrofą psychiczną. I mówię wam to ja, który w napadach snobizmu nazywa się "psychologiem amatorem", a wywód swój opieram oczywiście na obserwacjach. Na czym to ja... a, tak. Zapewne ciekawi was, co ja uznaję za rzeczoną "katastrofę"? Otóż: zamknięcie się w sobie, w waszym wyimaginowanym świecie pełnym szczęścia i radości. Brzmi wspaniale, nieprawdaż? Ale pomyślcie o konsekwencjach. Grozi to całkowitą utratą "pomostu" z rzeczywistością. Taki świat uzależnia i dobrze o tym wiecie. Po co narażać się na kpiny, wstydzić się i bać, gdzie można być "tam", gdzie jesteśmy szczęśliwi, nie? Otóż nie, wcale nie lepiej! Uwierzcie mi, nie rzucam słów na wiatr. Kiedyś, kiedy jeszcze nie znałem mangi i anime, miałem swój światek. Żyłem szczęśliwy w świecie z "Mówcy umarłych" Orsona Scott Carda. Nie musiałem za to płacić. Gdy naturalną koleją rzeczy zacząłem się interesować płcią piękną, po prostu sobie nie radziłem. Nie potrafiłem się odezwać, pociłem się strasznie, czerwieniłem i w ogóle... A teraz? Znajomych i przyjaciół może i zbyt wielu nie mam, ale "znajome" i "przyjaciółki" raczej mi dopisują. Nawet w sferze uczuciowej nie najgorzej sobie radzę. Dlatego też wystosuję ten skromny apel: Ludzie! Nie bójcie się! Bo mały diabełek antyspołeczny, którego każdy ma w sobie, właśnie strachem się żywi. I zamienia nas w "domowe zombi", gdy się poddacie! Manga jest ewenementem na skalę światową! Więc gdy ktoś się z niej śmieje, Wy macie prawo się śmiać z niego! A wiecie dlaczego? Bo ci, którzy wyszydzają, samym tym aktem ukazują swą pustkę i zazdrość do was, bo Wy macie PASJĘ a oni NIE! Nie bójcie się ukazywać swą wyższość (z umiarem, proszę...) z tego właśnie powodu, z którego oni się śmieją. To ich powinno co najmniej zdezorientować, a może i więcej... (...)*

***Darek Demostenes***

*(...) Nie będę ukrywać - lubię też czytać artykuły o Sailorkach. Ale podobają mi się i inne mangi. Ilekroć oglądam te rysunki (a mogłabym od rana do wieczora), to za każdym razem zastanawiam się, jak coś tak fantastycznego mogło zrodzić się w ludzkim umyśle. Ot, po prostu kropka, kreska i już jest dokładnie to, czego inni oczekiwali (a przynajmniej ja). Jest to dla mnie niepojęte i chylę czoło przed wszystkimi twórcami mangi (anime też). A najdziwniejsze jest to, że rysunki te nie są mi obce, już kiedyś, dawno, dawno temu widziałam je, towarzyszyły mi prawie przez cały czas. Te włosy, oczy, postacie i ruchy - wszystko jest dokładnie takie, jak w moich dziecinnych marzeniach, które pamiętam z najmłodszych lat. I co o tym myśleć, czy to rzeczywiście jest tylko przypadek? Bo przecież wcześniej nie oglądałam takich filmów, pamiętam jedynie Załogę G. Im więcej się nad tym zastanawiam, tym więcej nasuwa się pytań, na które jest ciężko znaleźć odpowiedź. A może tak ma być? Może nie mam szukać odpowiedzi. To byłoby chyba i logiczne, bo gdybym znalazła odpowiedź, to może te wspomnienia straciłyby swój urok? Więc może niech zostanie tak jak jest. (...)*

***Magdalena Kawalec, Jarosław***

*(...) Zacznę od tego, że bardzo dziękuję MRS. Parker z Łodzi za poruszenie tematu, na który dawno miałam ochotę się wypowiedzieć. A chodzi tu mianowicie o problem, który dotknął zapewne paru czytelników. Ludzie piszą do "Pomocnej Dłoni" i "Poznajmy się" ogłoszenia, w których zaklinają się, że odpiszą. Po moim doświadczeniu z listami śmiać mi się chce jak czytam takie kawałki: "Odpowiedź gwarantowana na 100%", "Na mur beton" (i co tam jeszcze można wymyślić). I co? Piszę, wysyłam, czekam. Nic, nic i jeszcze raz nic. Już nawet nie wiem ile listów i do kogo powysyłałam, ile pieniędzy wydałam na znaczki, które tylko wbrew pozorom wydają się tanie. Ludzie! Błagam was, opamiętajcie się! Przecież nie jesteście ograniczeni umysłowo i wiecie, że jeśli daje się anons (i gwarantuje odpowiedź - tym bardziej), to trzeba się liczyć ze wszystkim i ze wszystkimi. Czy zdajecie sobie sprawę z tego, że pomijając koszty, osoby, które do was napisały zmarnowały masę energii i sporo swojego (być może cennego) czasu?! A jeśli nie jesteście pewni, że podołacie dużej ilości listów, to proście o znaczek zwrotny! Na pewno wówczas napisze mniej osób, ale będą one wiedzieć, że otrzymają odpowiedź. Tak jest chyba lepiej - nie sądzicie? Albo fan-kluby. To już szczyt wszystkiego, żeby założyć klub i nie odpisywać na listy od fanów! Tego to już naprawdę nie mogę przełknąć. Po tym wszystkim co sprytniejszy powinien zorientować się, że nie kieruję moich słów do wszystkich, którzy dali ogłoszenia w Kawaii. Tylko do tych nie odpisujących, zresztą nie tylko mnie. Jeśli teraz to czytacie, to powinniście zapaść się pod ziemię! Natomiast ci co odpisali i nadal odpisują, to są ludzie godni zaufania, prawdziwi fani (a nawet otaku!). Takich nam właśnie trzeba. Właśnie takich! (...)*

***Kitty-chan, Lublin***

*(...) Z tematem mangi i anime spotkałam się po raz pierwszy, gdy miałam naście lat, była to oczywiście Załoga G, obecnie powtarzana na Fox Kids jako Załoga Orła. Były oczywiście wszystkie seriale w TV, nie pomijając Polonii 1. Mam w swej kolekcji około 30 nagranych taśm z anime z TV, ale o tym, że to jest anime dowiedziałam się z waszego pisma. Oczywiście, gdy się dowiedziałam, że istnieje nie tylko Czarodziejka z Księżyca, zaczęłam kupować anime i mangę. A teraz coś o sobie. Mam 31 lat i jestem szczęśliwą matką od około 14. Mam trójkę dzieci: Damian - lat 13, Sara - lat 9,5 oraz Łukasz - lat 8. I chyba jestem dużym dzieckiem (witaj w klubie! - dop. red.), bo oglądam bajki razem z dziećmi i razem się śmiejemy, płaczemy, wzruszamy i współczujemy bohaterom. Sara bardzo lubi Czarodziejkę z Księżyca, ja zresztą też (nie będę się ukrywać za dziećmi) lubi ją za to, że mimo iż bardzo się boi, potrafi się zmobilizować i walczyć nawet za cenę własnego życia. Za jej miłość do Mamoru, wierną, szczerą, prawdziwą oraz tolerancję dla odmiennych zainteresowań, zachowań odmiennych od tradycyjnych. Uważam, że są to bardzo ważne cechy i ważna "istota" tego serialu, gdyż dzisiaj trudno o prawdziwą miłość, przyjaźń, a nawet o uśmiech na ulicy, lub chociaż zwykłe "przepraszam". (...) Pokochałam w anime naturalny obraz: włosy rozwiane na wietrze, fale morza i rzeki, drzewa z przebijającym światłem przez liście, grę światła i oczywiście oczy, wspaniałe, piękne. Nawet gdy oglądamy film w innej wersji językowej, to i tak rozumiemy o co chodzi. Damian twierdzi, że bardzo polubił twarze, gdyż wyrażają one wszystkie uczucia, są bardzo wyraziste, można z nich odczytać radość, smutek, żal, strach... dlatego nieważna jest treść odcinka, ważny jest obraz, kompozycja całości, nieistotne jak wygląda demon, ale jak on się porusza, to co go otacza. Jeśli do tego dodamy jeszcze muzykę, to efekt jest nie do opisania. (...) Gdy zaczęłam oglądać bajki z dziećmi (Mała księżniczka, Rodzina Trappów i inne), zauważyłam, że się przy nich doskonale relaksuję. Potem była Czarodziejka z Księżyca, doszło nawet do tego, że miałam w głowie wszystkie godziny i daty emisji anime i z zegarkiem w ręku czekałam na te chwile. To było coś, co urozmaiciło nasze życie, rozświetliło szarość codzienności. (...)*

***Beata Popiołek, Bytom***

*1. Czy te "gapy", które nie zdążyły zamówić numerów archiwalnych 1,2,3 Kawaii, mają jeszcze szanse je dostać? 2. Jeśli chcę zamówić np. piąty numer archiwalny Kawaii, to muszę również zamówić prenumeratę? (...)*

***Fanka mangi i anime, Starogard Gdański***

Ad1. Niestety nie, a przynajmniej nie w redakcji, gdyż po prostu ich nie mamy. Jedynym wyjściem jest szukanie w antykwariatach, na konwentach i w ogóle wśród fanów - może ktoś posiada numery podwójne, lub najzwyczajniej w świecie będzie chciał się pozbyć swoich egzemplarzy. Powodzenia w poszukiwaniach! Ad2. Oczywiście, że nie! Archiwalne numery Kawaii można zamawiać bez konieczności jednoczesnego wykupywania prenumeraty. Do dzieła, pośpiesz się, bo kolejne numery archiwalne cieszą się dużym powodzeniem i wkrótce również i ich zabraknie (ups! - już zabrakło...:(!).

*Dosyć długo zastanawiałam się, czy do Was napisać, ale po kilku nieprzespanych nocach doszłam do wniosku, że po prostu MUUUUSZĘ! A co mnie gnębi? Otóż pewne oskarżenie przeciw Profuzjuszowi. Gdy przeczytałam list Zbuntowanej z Krakowa, doznałam wstrząsu mózgu i skrajnego zawału serca. Moja reakcja na szok objawiła się przeciągłym wyciem (mama zdążyła wykręcić numer do zakładu psychiatrycznego). Nie chcę być niczyim adwokatem, ale jak można tak bezdusznie oskarżać uczciwego recenzenta? Krytyka to jego życiowa misja. Każdy ma przecież prawo do wyrażania własnej opinii! A szczególnie krytycy! Osobiście uważam, że nie mam prawa wybijać na ulicach wszystkich, którzy nie lubią kota Garfielda!!!*

***Cytryna, Chojnice***

*Piszę do Waszej redakcji, gdyż moje rozgoryczenie nie ma końca. Z przykrością muszę stwierdzić, iż jestem chyba jedynym otaku, który zdaje sobie sprawę z tego, czym jest najlepsza na świecie manga i anime pt. Dragon Ball. Podobnie jest z rysunkami do Galerii Czytelników - nie widziałem, aby ktokolwiek oprócz mnie przesłał prace na ten temat, a Wasza redakcja je przedstawiła. Mimo moich 32 lat i pewnego doświadczenia życiowego, załamuje mnie zaistniała sytuacja. Również Wasza redakcja nie przyczyniła się do popularyzacji tego ze wszech miar zasługującego na uwagę tytułu. (...) Czy pomyśleliście, co się stanie, gdy P2 przestanie nadawać Czarodziejkę z Księżyca? Nawiązuję tu do wypowiedzi z Kawaii - lepiej pisać wciąż na ten sam temat i mieć czytelników, aniżeli pisać o czymś innym i ich nie mieć. - Lubię popularną "Czarę" i z wielkim zainteresowaniem przeczytałem opis odcinka, który nie został wyemitowany w naszej TV. Uważam to za bardzo cenną informację (mam nagrane wszystkie odcinki). Przesadzacie jednak z ciągłą publikacją na jej temat. I właśnie tu upatrywać się można szansy dla Smoczych Kul. Lansujecie same nowości typu Evangelion. Pytam się ile może ukazać się nowych pozycji tego tytułu w przyszłym roku? Najwyżej kilka. Przyzwyczajacie czytelników do czegoś o czym znowu będziecie pisać w kółko i do znudzenia. Zmieniając słowa, pisząc to samo. Właśnie w tym upatruję największe zagrożenie dla Kawaii. (...) A spójrzmy na Dragon Ball. Co prawda seria zakończyła swój byt, lecz przez wiele lat uzbierało się tak wiele materiału, że starczyłoby na bardzo dużo numerów Kawaii. Nie trzeba by było drukować poszczególnych odcinków, a gdyby materiał się wyczerpał, wtedy można by się zająć Evangelionem, który posiadałby już o wiele większy dorobek. Nie będę ukrywał, że jestem fanatykiem Smoczych Kul, jednak szanuję inne tytuły. Lubiłem oglądać Zorro, Yatamana, Yatadotemana, Generała Daimosa, Gi-Gi, Królewnę Śnieżkę, Kwiatową Czarodziejkę, Bia Czarodziejskie Wyzwanie, Tygrysia Maska, że o Kapitanie Tsubasie nie wspomnę. (...) Jednak Wasza cisza na temat Dragon Ball jest wręcz żenująca. A przerwanie przedstawiania tego tytułu na pewno nie poprawi pozycji, jaką powinien zajmować Dragon Ball. Apelują o naprawienie tego niewątpliwie największego błędu jaki popełniliście. (...)*

***Robert Towlański, Poznań***

Hmm, niewątpliwie Dragon Ball jest pozycją wartą poznania, ale... to samo można powiedzieć o wielu innych tytułach mangowych. Już kiedyś o tym mówiłem, ale widocznie muszę się powtórzyć - my tutaj w redakcji znajdujemy się między przysłowiowym młotem

i kowadłem - cokolwiek byśmy uczynili, i tak zaraz rzuci się cały oddział przeciwników do ataku, gdyż manga i anime są tak bogate w atrakcyjne tytuły, że nie sposób pisać o wszystkim jednocześnie. Nie sposób wszystkiemu jednocześnie poświęcać tyle samo uwagi. Muszą być tematy ważne i mniej ważne - wszystko zależy od Was, Czytelników. Nie wątpię, że gdyby Dragon Ball został wyemitowany w TV, byłby to absolutny szał i przebój trzy razy większy od (z całym szacunkiem, rzecz jasna) Sailor Moon. ALE NIE JEST i poświęcanie mu każdego numeru Kawaii nic nie zmieni - trzeba nam emisji w TV! Rada? - Odezwa Otaku - myśmy nie wymyślili jej po to, aby zapchać stronę w piśmie, tylko właśnie po to, abyście mogli walczyć o swoje prawa. Chcecie Dragon Balla? - dajcie o tym znać komu trzeba! Wcześniej czy później w końcu się ugną.... Evangelion jest przynajmniej dostępny w Polsce i jest produkcją wybitną, a to już jest powód, żeby o nim pisać częściej. Nie stronimy od tematu Dragon Balla, ale czy jeśli uczynilibyśmy z niego temat przewodni na ileś tam numerów Kawaii, obeszłoby się bez protestów? Nie. To oczywiste. Zapewniamy jednak, że o nim nie zapomnimy. I o wielu innych wspaniałych tytułach również... cierpliwości.

***(...) "Kawaii" czyta się kauai czy kałai (jak wskazuje angielska pisownia), a może kawai? (...)***

***Daniel Troll, Gliwice***

Po japońsku słowo to brzmi: "KAŁAII" (z akcentem na dwa ostatnie "i"), ale często słyszy się spolszczoną wersję tego słowa (czyta się prawie tak, jak się pisze, czyli: "KAWAI") i to w sumie też nie jest błąd.

***(...) Jak mogę "wydać" mangę mając 14 lat? (...)***

***Katarzyna Chumicka, Nowy Dwór Mazowiecki***

To, że masz 14 lat nie ma aż tak dużego znaczenia jak to, jaka jest ta Twoja manga. Czy na tyle dobra, że ktoś zdecyduje się ją wydać? A może wystarczy zgłosić się do jakiegoś fan-klubu, wydającego fanzin i nawiązać współpracę? Wielu mangaków tak zaczynało w Japonii, czemu zatem i w Polsce nie wprowadzić takiego zwyczaju? A więc rada - narysować mangę, pokazać odpowiednim ludziom (fan-klub, wydawnictwo) i nie poddawać się! Jeśli kochasz to co robisz, masz talent i będziesz ciężko pracowała, w końcu spełnisz swoje zamierzenia. Powodzenia.

***Piszę (z nadzieją, że moje słowa znajdą się pomiędzy czarnymi, małymi literkami w rubryce listowej :)) w nawiązaniu do listu Shojo z Krakowa, której wypowiedź znalazła się w "Kawaii" nr 14.***
***Zacznijmy od początku... Świat jest bardzo duży, na Ziemi jest wiele państw, ogromy miast i w ogóle mnóstwo różnych miejsc. Podobnie jest z ludźmi. Z pozoru wszyscy są do siebie podobni, lecz każdy jest inny. Każdy ma swój sposób myślenia, określony typ zachowania i postępowania. Ale już minęły czasy, kiedy istniała na świecie segregacja płci, dyskryminacja kobiet ze względu na domniemaną słabość i odmienność. Świat idzie ku lepszemu (przynajmniej pod tym względem...) i każdy robi to, na co ma ochotę...bla...bla...bla.***
***A teraz, żeby już wszystko było na swoim miejscu, przejdźmy do konkretnego tematu. "Cudowne historie" nie są żadnym (jak to nazwałaś) chłamem, ale sposobem na miłe spędzenie czasu, odpoczynek i trochę uśmiechu na twarzy. Co z tego, że Makoto jest podatna na czar i urok młodych chłopaków? Przecież chłopcy również lubią towarzystwo dziewcząt, niekoniecznie tylko jednej czy dwóch, ale czy nie na tym właśnie polega młodość? Sama napisałaś, że ludzie chcą żyć na luzie, chcą się bawić. Właśnie o to chodzi! Jesteś w błędzie, twierdząc, że Mako nie ma innych kłopotów! Czy nie pamiętasz jej wewnętrznych rozterek w poszukiwaniu właściwej drogi życiowej? A odcinek, w którym pomocą dla jej wewnętrznego "ja" stały się treningi karate, pamiętasz? Czy zwróciłaś kiedyś uwagę na jej zwyczajne, codzienne życie? Makoto ma przyjaciół. Może nie przypominasz sobie, ale była w serialu dziewczyna - Tomoko Takase - młoda pisarka, autorka bestsellera pt. "Tajemnica Pegaza", której właśnie Makoto pomogła dostać się na szczyt, zachęcając ją do wysłania swoich prac do różnych wydawnictw. Również, gdy po kilku latach znów się spotkały, Mako pomogła jej wyjść z psychicznego dołka. Zbyt płytko oceniłaś Czarodziejkę z Jupitera, jak również cały serial. Nie dostrzegasz w nim więzów przyjaźni łączących główne bohaterki. Poza tym, sama dobrze wiesz, jaka jesteś, znasz siebie, swój charakter, więc nie powinnaś przejmować się "stereotypami", prawda? Jeszcze jedna Twoja wypowiedź mnie zdziwiła, napisałaś: "Bo przecież, gdy biedne dziewczątko zobaczy bójkę (...), to chyba umrze!". A co wg Ciebie robi Makoto? Trenuje karate. Karate! Czyż nie jest to forma walki? Oczywiście, że myślą przewodnią tej dalekowschodniej sztuki jest poznanie samego siebie, otaczającego świata i życie w zgodzie z wyznaczonymi przez siebie priorytetami, ale poznaje się to poprzez walkę fizyczną i ciężki trening. Nie wiem, skąd wzięłaś przykład na to, że prawdziwy mężczyzna to chodząca góra mięśni wyzbyta uczuć, ale pierwszym faktem przeczącym będzie postać z "Sailor Moon" - Umino. Jest niski, brzydki i w dodatku nosi okulary, ale jest szlachetny i dobry, i za to pokochała go Naru. Pewnie też nie zauważyłaś, że nawet wrogowie, jak Neflyte, Safiro czy Diamand, mieli swoje rozterki psychiczne, byli wrażliwi i ludzcy. Natomiast co do tego, że w chłopięcych oczach nigdy (wg Japończyków, jak Ty to widzisz) nie pokazują się łzy... Pewnie głupio pytam, ale czy oglądałaś serial "Kapitan Tsubasa"? Jeżeli nie, to coś Ci napiszę: Tsubasa Ozora był głównym bohaterem tego serialu i, może nie uwierzysz, ale płakał... I to niejeden raz. Nie powiesz przecież, że Japończycy zaprzeczą sami sobie w ustanawianiu priorytetów charakterów postaci z anime, ponieważ oni wiedzą, co robią, znają psychikę dziewcząt i chłopców oraz ich charaktery, jak na mój gust - bardzo dobrze.***

***Hazuki Jou, Warszawa***

***(...) Zagadnienie pierwsze: (i zarazem najważniejsze) MÓJ PIES! Powiedzcie mu, że jeśli chce Was czytać, to niech sobie wykupi własną prenumeratę. Nie wiem dlaczego, ale majowy numer Kawaii dostałam nie od listonosza, lecz wyrwałam oślinioną kopertę z pyska tego potwora! (Za karę kazałam mu zjeść ciasteczka szpinakowe mojej roboty).***
***Zagadnienie drugie: Gato, dlaczego zapuściłeś bródkę? Jeśli nie odpowiesz, to wyślę ci paczkę wyżej wymienionych ciasteczek! (Człowieku, odpowiadaj! - dop. brat). A tak w ogóle, to Gato i Jedi tworzą doskonały duet: Jedi - to ten od myślenia, Gato - to ten śliczny.***
***Zagadnienie trzecie: dlaczego Profuzjusz KAŻDY zwój artykuł kończy zwrotem grzecznościowym "do widzenia"? (i nie wmawiajcie mi, że chce być uprzejmy, bo i tak nie uwierzę!).***
***Zagadnienie czwarte: Chcę się uczyć japońskiego, ale nie wiem, gdzie szukać jakiegoś samouczka. Kurs odpada - mieszkam na wsi.***
***Zagadnienie piąte: Gato, moje stworzonko. Moja znajoma przezywa Cię per "Mr.Gacie". Czy mam jej zrobić krzywdę, czy tylko wywiesić za nogi przez okno? (Ty wybieraj).***
***Zagadnienie szóste: dodrukujcie trochę pierwszego numeru Kawaii!!! Przecież to historyczny egzemplarz, a wielu go na pewno nie ma.***
***Zagadnienie siódme: moja chomiczka wysyła ciągle jakieś tajemnicze listy z dopiskiem "Alfred jest sexi". O co jej może chodzić? (Jedi, ty chyba coś wiesz!)***
***Zagadnienie ósme: opisujcie poszczególne tomy mangi Sailormoon.***
***Zagadnienie dziewiąte: czy kosmici lubią lizaki o smaku szpinakowym? Mój gumowy kurczak upiera się, że nie. Ale ja wiem swoje!!!***

Odpowiedź Zagadnieniowa Numer 1: od jakiegoś czasu zwierzęta mają w Polsce również jakieś prawa, więc dlaczego akurat nie pozwolić im czytać Kawaii?
OZN2: już zgolił! Już zgolił! - nie przysyłaj ciasteczek! - a co do naszego duetu, to powiem Ci w tajemnicy, że pozory mylą. Nie widziałaś jeszcze Jediego przebranego za Różowo-pluszowego Ninja z pomponikiem (różowym!), a Gato rozwiązującego tajemnicę porwania jego kochanego pluszowego misia.
OZN3: a jednak chce - możesz nie wierzyć. Profuzjusz to w rzeczywistości bardzo układny i grzeczny jegomość; szczerze mówiąc jedyny normalny człowiek w naszej redakcji (no, a przynajmniej jeden z niewielu). Gdybyś kiedyś wpadła do redakcji Kawaii i zobaczyła, jak grupka ludzi biega z pluszowymi misiami, gumowymi kurczakami, różowymi grzechotkami i skacze w papuciach z pomponikiem, też byś szybko nauczyła się mówić "do widzenia". :)
OZN4: samouczek powiadasz? - zapomnij. W Polsce trudno jest kupić nawet "zwykły" słownik polsko/japoński, japońsko/polski, a co dopiero samouczek. Swego czasu pojawił się na rynku słownik kieszonkowy i mini rozmówki japońskie, ale słowo "mini" pasuje jak ulał w obu przypadkach - absolutne minimum z minimum. Orientowaliśmy się również, czy można w Polsce uczyć się japońskiego na kursie korespondencyjnym - niestety nie można (no, chyba że coś się zmieniło przez ostatnich kilka miesięcy). Pozostają Ci lekcje prywatne, szkoła języków lub... sam już nie wiem co... po prostu musisz sama szukać najlepszego rozwiązania dla siebie...
OZN5: daj jej swoich ciasteczek :)
OZN6: i dlatego jest historyczny. Niestety, dodruków nie planujemy. Rada - nie zwlekać z zakupem numerów bieżących, gdyż je również spotka taki sam los... :(
OZN7: tak! Przyznaję się! Wiem! - Alfred znowu namieszał, a ja jak zwykle za niego zbieram. A wszystko przez to, że zachciało mu się sesji zdjęciowej do Chomi-Playboya. Nie powiem - wyszedł całkiem sexi... szczególnie na rozkładówce... :)
OZN8: z pewnością jeszcze coś nagramy z mangą Sailormoon, ale czy to będą opisy poszczególnych tomów..., tego jeszcze nie potrafię powiedzieć.
OZN9: a mój gumowy kurczak nosi różową masurkę z różowym pomponikiem i mówi, że jest szpinakowym potworem... gdyby wierzyć we wszystko, co mówią gumowe kurczaki...

***(...) Po przeczytaniu opisu Final Fantasy VI głęboko się zastanowiłam. Nie wiem co jest w niej takiego wspaniałego, poza mangowymi rysunkami, muzyka jest dobijająca. Nie widzę nic takiego szczególnego w chodzeniu po planszy. Co chwilę trzeba się zatrzymywać i bez przerwy wciskać ENTER. Gdy po raz pierwszy usłyszałam o tej grze, pomyślałam sobie: "to będzie super"! Tak samo myślałam, gdy była instalowana, ale gdy mój brat Krzysiek zaczął grać, załamałam się. Już po trzech walkach zrezygnował. Powiedzcie mi, co w tej grze jest takiego fantastycznego?***

***Lucyna Wójcik, Puławy***

No, fani FF VII, macie okazję wypowiedzieć się na temat swojej ukochanej gry. Do dzieła!

***Coś czuję, że ten list będzie długi, gdyż mam dużo do powiedzenia. Po pierwsze: Marcinie! Obawiam się, że nie masz racji w kwestii sailorek. Ilu znałeś otaku przed czasami Smoon? To była naprawdę malutka grupka hobbystów. Większość moich znajomych otaku (ja też) przechodziła przez etapy: oglądnięcie sailorek - zainteresowanie się sprawą - dowiedzenie się, z czym to się je - animefilia. Słabą masz pamięć, Marcinie. To normalne, że laicy znają tylko ten serial, ponieważ TYLKO on (z pozycji nowszych) był wyświetlany w telewizji! Poprzez Odezwę Otaku mamy szansę to zmienić. Więc Marcinie, nie wywracaj kota ogonem. Nie trzeba gromić sailorek, tylko rozpowszechniać resztę. Stare "chińskie bajki" nie wywoływały podobnych emocji i dlatego nie miały szans spopularyzować (tak! nie boję się tego słowa!) anime.***
***A teraz Marcinie, skręcisz się z zawiści. Mam 3 Thorgale, które nie wyszły w Polsce. Nie piszę tego ot tak sobie. Otaku! Prawdziwą obfitość komiksów - w tym mang - można znaleźć w każdej francuskojęzycznej księgarni. W Warszawie najlepsza jest "Marianna" na ulicy Senatorskiej, przy ambasadzie belgijskiej. Ostatnio widziałam tam City Huntera i Akirę. Uczcie się francuskiego... jest łatwiejszy niż japoński :-)))). Wszystkie wymienione przez ciebie tytuły znam :-)***
***Teraz sprawa do Shojo. W samym Smoon, nie mówiąc już o innych mangach, znajdziesz postacie, które nie pasują do wymienionych przez ciebie stereotypów. Usako jest osobą dość specyficzną, ale reszta... przykłady? Proszę. Ami, Rei, Minako, Haruka, Michiru, Hotaru, Setsuna... każda z nich ma swoje marzenie, życiowy cel, własne problemy. Nie tylko chodzi o miłość. Sama Makoto, kochliwa z zasady (znam takie osoby), chce założyć własną cukiernię, tzn. własny biznes. To raczej ambitny zamiar. Macho? Chyba nie Mamoru, który jest FIZYKIEM! Macho fizyk, a to dobre! Na dodatek nosi okulary (nie obrażając okularzastych fizyków). Dużo "mięśniaków" spotyka się owszem w mangach i anime typu Street Fighter, ale reszta mężczyzn... pantoflarz Tenchi, mały Goku z ogonkiem (!!!), zarozumiały Ryo z City Huntera... to raczej odwrotności macho. Brak problemów w shojo mangach? Przecież tam nawet wrogowie mają dylematy moralne! No comments! Wszyscy są dobrzy... nie wiem, co miałaś na myśli. Chyba fakt, że wrogowie nie są "źli, bo źli", mają bowiem powody, aby działać tak, a nie inaczej. Dla mnie to zaleta, a nie wada. Postacie są ciekawsze. Nie sugeruj się we wszystkich przypadkach Usako, to postać komediowa, pewne cechy ma wyeksponowane. Rozumiem, że jesteś feministką, nic strasznego, ja też jestem. Ale mam wrażenie, że czegoś nie doczytałaś. Natomiast jeśli chodzi o oczywiste zakończenia, to ciężko zrobić nieoczywiste, gdyż "wszystko już było". Jak dla mnie ważniejszy od zakończenia jest środek.***
***Marianno z Sopotu! Popieram!!! Próbowałaś japońską senchę orange? A z czarnych najlepsza jest "Tysiąca i jednej nocy" albo "Chińska świątynia". Nie ma jak dobra herbatka...***

***Ina, Błękitna Czarodziejka***

REDAKCJA „KAWAII"
Wydawnictwo Silver Shark
ul. Tęczowa 25
53 - 602 Wrocław


Tomasz Pawlukowiec


Marta Michalska

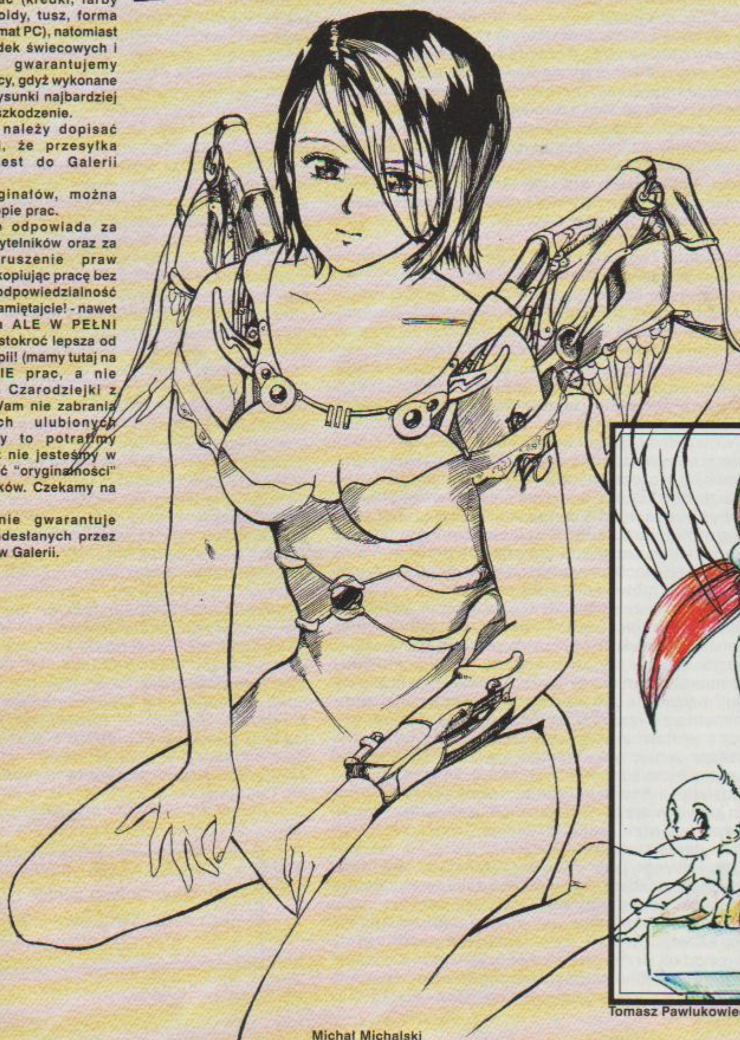

Michał Kuckowski

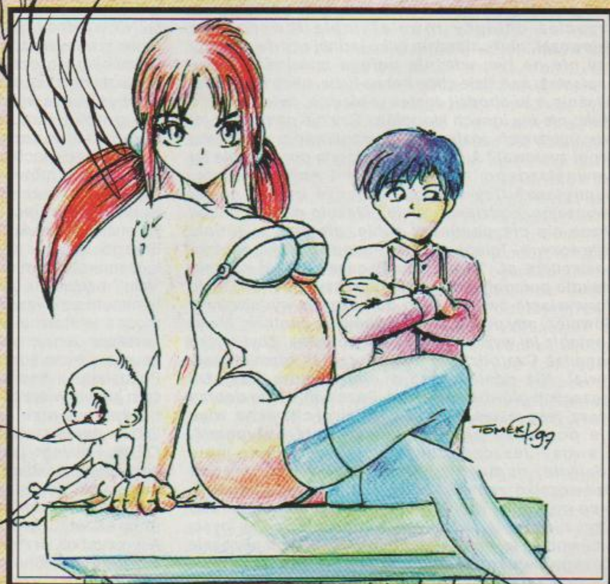
# GALERIA CZYTELNIKÓW

**Regulamin:**

1. Prac nie należy składać.
2. Prace należy usztywniać kartonowymi wkładkami.
3. Minimalny format prac to A5, maksymalny - A3, preferowany - A4.
4. Prace powinny być wykonane na białej i w miarę sztywnej kartce papieru, bez jakiegokolwiek nadruku (kratka, linia itp.). Prac nie należy wycinać.
5. KAŻDA praca musi być podpisana z drugiej strony (tam, gdzie nie ma rysunku), DRUKOWANYMI, WYRA•NYMI LITERAMI.
6. Dopuszczalne są wszelkie techniki wykonywania prac (kredki, farby plakatowe, celuloidy, tusz, forma elektroniczna - format PC), natomiast w przypadku kredek świecowych i węgla nie gwarantujemy wykorzystania pracy, gdyż wykonane tymi technikami rysunki najbardziej narażone są na uszkodzenie.
7. Na kopercie należy dopisać dużymi literami, że przesyłka przeznaczona jest do Galerii Czytelników.
8. Zamiast oryginałów, można przysyłać kserokopie prac.
9. Redakcja nie odpowiada za tematykę prac Czytelników oraz za ewentualne naruszenie praw autorskich. Autor kopiując pracę bez zezwolenia całą odpowiedzialność bierze na siebie. Pamiętajcie! - nawet najgorsza praca ALE W PEŁNI WŁASNA, jest po stokroć lepsza od najpiękniejszej kopii! (mamy tutaj na myśli ODBIJANIE prac, a nie rysowanie - np. Czarodziejki z Księżyca - nikt Wam nie zabrania rysować swoich ulubionych bohaterów!). My to potrafimy docenić, chociaż nie jesteśmy w stanie kontrolować "oryginalności" wszystkich rysunków. Czekamy na WASZE prace!
10. Redakcja nie gwarantuje wykorzystania nadesłanych przez Czytelników prac w Galerii.


Tomasz Pawlukowiec


Michał Michalski


Tomasz Pawlukowiec


Kamila Szczepańska


Ola Sarrach


Katarzyna Zbroja


Iza P. "IZZY"


Marta Michalska


Emilia "EMI" Gołaszewska


Aneta Kurzawa


Aleksandra Borowska

1 GŁOS NA DOWOLNE LISTY

# LISTA PRZEBOJÓW

## Regulamin:

1. Głosy oddajemy tylko na kartkach pocztowych.
2. Jednorazowo można oddać tylko jeden głos, na dowolne listy, czyli np. można wytypować jedną anime, jedną mangę itd.
3. Głosy nie spełniające powyższych warunków, nie będą brane pod uwagę.
4. W losowaniu biorą udział tylko kartki z przyklejonym kuponem „lista przebojów", wyciętym z czasopisma.

## TOP TEN MANGA

1. Sailor Moon
2. Appleseed
3. Oh My Goddess!
4. Gunsmith Cats
5. Lady Oscar
6. Neon Genesis Evangelion
7. Tenchi Muyo
8. Dragon Ball
9. Ranma 1/2
10. Akira



Sailor Moon © Naoko Takeuchi/Kôdansha/Tôei Animation

## TOP TEN ANIME:

1. Sailor Moon
2. Neon Genesis Evangelion
3. Tenchi Muyo
4. Akira
5. Armitage III
6. Gunsmith Cats
7. Urusei Yatsura
8. Oh My Goddess!
9. Burn Up W
10. Lady Oscar



Sailor Moon © Naoko Takeuchi/Kôdansha/Tôei Animation

Jeśli chcecie, aby w telewizji i kinach zagościła anime, jeśli chcecie oglądać spolszczone OAV-ki i czytać przetłumaczone na język polski mangi - nie siedźcie bezczynnie! Pamiętajcie - nikt nas nie wyręczy, czekanie na gotowe rozwiązanie nic nie da - musimy dać o sobie znać i pomóc sobie sami! Nagrodą będzie to wszystko, o co walczymy. Dystrybutorzy i kanały tv muszą być bez przerwy bombardowane tysiącami żądań od fanów z całej Polski, aż do skutku, w przeciwnym razie sprawa szybko przycichnie i znowu wszystko wróci do poprzedniego stanu. Zmarnujemy w ten sposób czas i energię, a przecież nie o to chodzi. Dlatego życzymy Wam wytrwałości i siły. Pamiętajcie - jesteśmy z Wami i zawsze służymy Wam pomocą. Duże pole do popisu mają tu wszystkie fan-kluby mangi i anime w Polsce - wierzymy w Was! Powodzenia i do ataku!

Już standardowo w ramce na tej stronie znajdziecie tekst wzorcowy. Możecie go skopiować, lub napisać sami swoją wersję - decyzja należy do Was - my chcemy tylko ułatwić Wam zadanie. Tekst odezwy celowo został umieszczony w ramce takich rozmiarów, aby bez problemu można go było wyciąć i przykleić na KARTCE KORESPONDENCYJNEJ (pocztówce z miejscem na korespondencję zamiast zdjęcia). Ponieważ kanałów tv i dystrybutorów filmów jest wielu, najlepszym wyjściem byłoby kserowanie niniejszej strony w odpowiedniej ilości (czarno-białe ksero formatu A4 kosztuje ok. 20 groszy), wycinanie i naklejanie go na kartki korespondencyjne - to najtańsza z możliwych form przesyłek pocztowych. Aby ułatwić Wam kopiowanie odezwy, jej wzór umieścimy również na Kawaii CD6 i 7, we wszystkich najczęściej używanych formatach plików tekstowych. Puste miejsca na liście proponowanych anime są po to, aby każdy z Was wpisał tam swoje własne typy.

## A oto adresy

(tam należy wysyłać Odezwy, a nie do redakcji!!!):

**POLSAT**
Aleja Stanów Zjednoczonych 53
04-028 Warszawa

**TVN**
Augustówka 3
02-981 Warszawa

**TVP1**
Woronicza 17
02-625 Warszawa

**TVP2**
Woronicza 17
02-625 Warszawa

**Imperial Entertainment**
Przasnyska 9
01-756 Warszawa

**Syrena Entertainment Group**
Marszałkowska 115
00-102 Warszawa

**ITI Home Video**
Kłubucka 23
Warszawa

**Warner Bros**
Popiełuszki 16
01-590 Warszawa

**Vision Film Distribution Company**
Rydygiera 7
01-793 Warszawa

Kawaii **GŁOS OTAKU! - EDYCJA PIĄTA** Kawaii

Jestem fanem (-ką) japońskiego komiksu (manga) i filmu animowanego (anime). W imieniu tysięcy miłośników z całej Polski domagam się emitowania w polskojęzycznych kanałach telewizyjnych seriali animowanych produkcji japońskiej, wydawania anime na kasetach, płytach oraz włączenia największych hitów anime do programu kinowego. W przypadku telewizji powinny to być seriale przeznaczone dla wszystkich grup wiekowych (manga i anime między innymi właśnie z tego słyną) oraz jak najbardziej zróżnicowane gatunkowo (przygodowe, fantastyczne, romanse, sportowe, komedie, horrory, historyczne itd.). Jednocześnie chcę zauważyć, że regionalne kanały telewizyjne w wielu miastach nadają seriale anime, lecz są to produkcje stare (w większości z lat siedemdziesiątych) i w lwiej części przeznaczone dla najmłodszego widza - nie o takie seriale chodzi! Dla ułatwienia dokonania wyboru, podaję zestaw klasycznych tytułów seriali anime, które swego czasu biły na całym świecie rekordy popularności wszech czasów i nadal chętnie oglądane są przez rzesze fanów na całym świecie:

| | |
|---|---|
| **GUNDAM (MOBILE SUIT GUNDAM)** | **SAILOR MOON** |
| **MACROSS (lub ROBOTECH)** | **TENCHI MUYO** |
| **URUSEI YATSURA** | **KIMAGURE ORANGE ROAD** |
| **DRAGON BALL** | **NADIA - TSOBW** |
| **RANMA 1/2** | ................................ |
| **NEON GENESIS EVANGELION** | ................................ |

Każdy z wymienionych obok seriali posiada swe wersje pełnometrażowe, przeznaczone do wyświetlania w kinach. Oprócz nich istnieją również hity wszech czasów, pozycje kultowe anime, które bezwzględnie powinny pojawić się w kinach w całej Polsce. Oto kilka przykładów dla ułatwienia dokonania wyboru:

**GHOST IN THE SHELL**

**AKIRA**

**MONONOKE HIME (KSIĘŻNICZKA MONONOKE)**

**PORCO ROSSO**

**KIKI`S DELIVERY SERVICE**

**MY NEIGHBOR TOTORO (MÓJ SĄSIAD TOTORO)**

................................

................................

Pragnę również dodać, że interesuje mnie także szeroko pojęta tematyka dotycząca Japonii - a więc, filmy dokumentalne, filmy fabularne (w tym szczególną uwagę zwracam na dzieła Akiry Kurosawy z udziałem zmarłego niedawno Toshiro Mifune), oraz inne programy w jakikolwiek sposób związane w Krajem Kwitnącej Wiśni - jego kulturą, historią, sztuką, dniem dzisiejszym. Proszę o zwrócenie uwagi na to, aby pozycje te opracowano w wersji z napisami (nie lektorem!), pozostawiając oryginalną ścieżkę dźwiękową.

Dołączam swój głos do pozostałych i wierzę, że zarówno ten, jak i wszystkie inne, zostaną potraktowane poważnie przez ludzi odpowiedzialnych za dobór materiału do ramówki polskich kanałów telewizyjnych, kin i rynku video. Dziękuję za zainteresowanie i pozdrawiam.

# Kawaii Archiwalia

**Archiwalia i prenumerata:**

1. Należy BARDZO CZYTELNIE I DOKŁADNIE wypełnić przekaz.
2. Za opóźnienia wynikłe z błędnego, lub nieczytelnego wypełnienia przekazu, redakcja nie ponosi odpowiedzialności.
3. Do rubryki „od miesiąca", należy wpisać słownie miesiąc, od którego prenumerata ma się rozpocząć oraz zaznaczyć jej długość (trzy lub sześć numerów) stawiając krzyżyk w kwadratowym polu.
4. Od chwili, gdy dany numer znajduje się w sprzedaży, należy go zamawiać w rubryce „Numery archiwalne". Ceny archiwaliów podane są przy każdej z pozycji. Zamawiając numer archiwalny, wpisujemy w odpowiednią rubrykę jego numer (np. 6/97-styczeń98). Można naturalnie wpisywać więcej niż jeden numer na jednym przekazie. Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny - służy do tego rubryka na drugiej stronie blankietu. Zamawiając kilka numerów archiwalnych wpisujemy tam ŁĄCZNĄ cenę wszystkich numerów.
5. W placówce Poczty Polskiej należy wpłacić łączną sumę, za wszystkie zamówione towary. Sumę wpisujemy na drugiej stronie przekazu. Koszty przesyłki pokrywa redakcja.
6. Nie przyjmujemy zamówień listownych, uwzględniamy zamówienia WYŁĄCZNIE NA PRZEKAZACH Z CZASOPISMA. Zamówienia wysłane w listach NIE BĘDĄ REALIZOWANE. Nie należy przysyłać pieniędzy w kopertach!
7. Zamawiając płytę Kawaii CD, należy wpisać, który numer (numery) zamawiamy w rubryce „Zamawiam płytę Kawaii CD ...". Przy każdym zamawianym towarze należy zakreślić kwadratowe pole.
8. W razie jakichkolwiek niezgodności prosimy składać reklamacje pod adresem redakcji z dopiskiem: „Kawaii-Reklamacja" lub e-mailem. Do przesyłki należy dołączyć ksero dowodu wpłaty i krótkie wyjaśnienie.
9. Nie szukaj swojego pisma w kioskach! Zaprenumeruj nas, a przyjdziemy do Ciebie!

**Reklamacje:**

Reklamacje w sprawie prenumeraty lub numerów archiwalnych należy kierować do Działu Prenumeraty. W poniedziałek w godzinie od 9-tej do 15-tej, w pozostałe dni tygodnia od 9-tej do 11-tej.

Daniel Śniegoń tel. 071 343 70 71 wew. 338, e-mail: dan@frodo.silvershark.com.pl

W przypadku uszkodzonych CD-ROMów należy wysłać je na adres wydawcy z adnotacją SZCZEGÓŁOWO WYJAŚNIAJĄCĄ na czym polega problem. Uszkodzone CD zostaną sprawdzone, i jeśli zaistnieje taka konieczność, wymienione na sprawne.

**Po co PIN?**

Od początku marca 1998 roku, każda osoba składająca w naszym wydawnictwie zamówienia, dostaje swój PIN, czyli NUMER IDENTYFIKACYJNY. W razie jakichkolwiek zapytań w sprawach zamówień lub w przypadku kontynuacji zamówień, należy podać swój numer PINu oraz dane osobowe.

Cena 0.00 zł Nr 1 — WYPRZEDANE!!!
Cena 0.00 zł Nr 2 — WYPRZEDANE!!!
Cena 0.00 zł Nr 3 — WYPRZEDANE!!!
Cena 4.55 zł Nr 4
Cena 4.55 zł Nr 5
Cena 4.55 zł Nr 6
Cena 0.00 zł Nr 7 — WYPRZEDANE!!!
Cena 0.00 zł Nr 8 — WYPRZEDANE!!!
Cena 0.00 zł Nr 9 — WYPRZEDANE!!!
Cena 0.00 zł Nr 10 — WYPRZEDANE!!!
Cena 4.55 zł Nr 11
Cena 4.55 zł Nr 12/13
Cena 4.55 zł Nr 14

CD nr 1 — Cena 18.30 zł
CD nr 2 — Cena 24.40 zł
CD nr 3 — Cena 24.40 zł
CD nr 4 — Cena 24.40 zł
CD nr 5 — Cena 24.40 zł
CD nr 6 — Cena 24.40 zł

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

**Kawaii**

od miesiąca ......................... / 98 (słownie)

☐ trzy numery 13,65zł
(cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)

☐ sześć numerów 27,30zł
(cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)

☐ Zamawiam płytę KAWAII CD 1 18,30zł
☐ Zamawiam płytę KAWAII CD ... 24,40zł
☐ Zamawiam płytę KAWAII CD 1i 2 30,50zł
☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 2i3 30,50zł
☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 3i4 30,50zł
☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 4i5 30,50zł
☐ Numery archiwalne .........................

*podpis zamawiającego*

Prosimy o czytelne i dokładne wypełnienie przekazu. Za opóźnienia wynikłe z błędnego wypełnienia przekazu wydawnictwo nie odpowiada.

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP: ...................

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

pieczątka firmy

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

**Kawaii**

od miesiąca ......................... / 98 (słownie)

☐ trzy numery 13,65zł
(cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)

☐ sześć numerów 27,30zł
(cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)

☐ Zamawiam płytę KAWAII CD 1 18,30zł
☐ Zamawiam płytę KAWAII CD ... 24,40zł
☐ Zamawiam płytę KAWAII CD 1i 2 30,50zł
☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 2i3 30,50zł
☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 3i4 30,50zł
☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 4i5 30,50zł
☐ Numery archiwalne .........................

*podpis zamawiającego*

Prosimy o czytelne i dokładne wypełnienie przekazu. Za opóźnienia wynikłe z błędnego wypełnienia przekazu wydawnictwo nie odpowiada.

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

**Kawaii**

od miesiąca ......................... / 98 (słownie)

☐ trzy numery 13,65zł
(cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)

☐ sześć numerów 27,30zł
(cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)

☐ Zamawiam płytę KAWAII CD 1 18,30zł
☐ Zamawiam płytę KAWAII CD ... 24,40zł
☐ Zamawiam płytę KAWAII CD 1i 2 30,50zł
☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 2i3 30,50zł
☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 3i4 30,50zł
☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 4i5 30,50zł
☐ Numery archiwalne .........................

*podpis zamawiającego*

Prosimy o czytelne i dokładne wypełnienie przekazu. Za opóźnienia wynikłe z błędnego wypełnienia przekazu wydawnictwo nie odpowiada.

Minako Aino.
Data urodzenia: 17. 10. 98. (?! - dop. red.)
Znak zodiaku: Waga.
Ulubiony przedmiot: plastyka, w-f.
Ulubiony kolor: czarny, zielony, żółty.
Ulubione Czarodziejki: Minako, Haruka, Hotaru, Setsuna.
Hobby: manga, komputery i trochę RPG.
Charakterystyka: jestem wesołą i miłą dziewczyną. Kocham mangę i komputerowe " mordobicia". Lubię rysować i wymyślać nowe mangi. Nienawidzę Disco Polo, odblaskowych ubrań oraz butów na obcasie.
Adres: Karolina Długosz ul. Korfantego 9/4, 43-400 Cieszyn, email: Karoline@fiko.onet.pl

***

Milena Michałowska - Millie.
Data urodzenia: 30. 05. 85.
Ulubiony kolor: różowy, żółty i zielony.
Znak zodiaku: Bliźnięta.
Ulubione anime: Sailor Moon.
Ulubiona Czarodziejka: Bunny, Chibiusa, Hotaru.
Ulubiony przedmiot: j. polski, matematyka, plastyka, w-f.
Charakterystyka: jestem wysoką szatynką o ciemnoniebieskich oczach. Lubię rysować, słuchać dobrej muzyki, czytać książki L. M. Montgomery. Moim zainteresowaniem jest gimnastyka sportowa i muzyka. Chętnie nawiążę kontakt z fanami Sailor Moon.
Adres: ul. Koszalińska 1a/26, 40-717 Katowice.

***

Krzysztof Bednarkiewicz.
Wiek: 15lat.
Waga: 57 gramów (kg)
Kolor oczu: zielony.
Kolor włosów: brązowy.
Hobby: interesuje sie manga i anime, slucham muzyki takiej jak: Run, D. M. C. us Janson Nevins.Uwielbiam rysować.Piszcie a dostaniecie odpowiedź na 100%.
Adres: ul. Kosynierów Gdyńskich 29/9, 93-357 Łódź.

***

Ewelina Jarosz - Inka.
Data urodzenia: 12. 07. 85.
Znak zodiaku: Rak.
Ulubione kolory: biały, różowy, czarny, czerwony.
Ulubiony przedmiot: wszystkie.
Ulubione jedzenie: kurczak.
Hobby: manga, anime, muszle, pocztówki z kotami, magia, astrologia, astronomia.
Charakterystyka: Jeśli ktoś jest odważny i chce zacząć korespondencję (odpiszę na 100%) z wrednym Rakiem, by w następnej sekundzie być milutką owieczka oto mój adres: ul. Borsucza 8, 16-010 Wasilków, tel. 186-059.

***

Marcin "Bloko" Block.
Data urodzenia: 11. 12. 84.
Wzrost: 170 cm.
Waga: 50 kg.
Znak zodiaku: Strzelec.
Ulubiony kolor: czarny.
Ulubione potrawy: risotto, pizza, spagetti, sandwich.
Hobby: manga, anime, RPG, fantasy.
Ulubione anime: Sailor Moon, Dangiaoh, Akira.
Ulubiona Sailorka: Sailor Pluton.
Charakterystyka: jestem ciekawy...
Jeżeli chcecie się dowiedzieć więcej piszcie.
Adres: ul. Żwirki i Wigury 21/2, 84-230 Rumia woj. Gdańskie.

***

Ryszard Szypulski.
Wiek: 18 lat.
Znak zodiaku: Wodnik.
Ulubiony przedmiot: historia, geografia, ochrona środowiska.
Hobby: turystyka, anime i manga.
Ulubiony kolor: zielony.
Charakterystyka: jestem optymistą, chodzę z głową w chmurach lecz trzymam się ziemi. Nie lubię egoistów i zarozumialców. Uwielbiam Gunsmith Cats, Macross, Ranma 1/2. Jestem przeciętnym uczniem. Odpiszę na 99%.
Adres: Ryszard Szypulski Żuchy 13-113 Janowo.

***

Filc.
Data urodzenia: 16. 07. 80.
Kolor oczu: brak.
Grupa krwi: brak.
Ulubiony przedmiot: brak.
Muzyka: funky, techno.
Ulubiony film: Komary (żartowałem)
Najlepsza gra: Doom 2, OMF 20 97.
Charakterystyka: 486DX2/4DOS/DN. Ortodoksyjny wyznawca Doom'a, wielbiciel mangi i cyberpunku. Panicznie boi się roślin.
Adres: Filc ul. Nowowiejska 40, 78-600 Wałcz.

***

Marek Kośnic - Koniu.
Znak zodiaku: Koziorożec.
Data urodzenia: 29. 12. 82.
Ulubiony kolor: czerwony, czarny.
Grupa krwi: 0.
Ulubiony przedmiot: muzyka.
Charakterystyka: mam prawie 16 lat i duże poczucie humoru. Interesuję się mangą, anime, muzyką modelarstwem i elektroniką. Gram na instrumentach klawiszowych. Jestem dosyć dziwny, bowiem myślę o jednym, a mówię o drugim. Lubię długie spacery. W przyszłości chcę mieć dom i dobrą żonę.Odpiszę na każdy list.
Adres: Marek Kośnic ul. Królewska 1/53, 26-600 Radom.

***

Tsu - Khai - Shiru.
Wiek: 15 lat.
Grupa krwi: C.
Ulubiony kolor: szafir, błękit, granat.
Ulubiona potrawa: toffi, feta + ananas.
Ulubione anime: Battle Angel Alita, Tokyo Babylon.
Hobby: manga, anime, książki, grafika, filozofia, kultura Wschodu, sport.
Charakterystyka: osoba niezależna i zrównoważona, uparta, czasem przewrotna, 100% marzycielka i fantastka. Odpiszę na każdy list.
Adres: Tsu - Khai - Shiru ul. Wielka 31/6, 53-338 Wrocław.

***

Kasia Żórawska.
Data urodzenia: 28. 10. 86.
Znak zodiaku: Skorpion.
Ulubiony przedmiot: polak, gegra.
Ulubiony kolor: różowy.
Ulubiona potrawa: fast - food, lody.
Wzrost: 1,55 .
Grupa krwi: A.
Włosy: ciemna blondynka.
Ulubiona manga/anime: Sailor Moon.
Lubię: Sailor Moon, konie.
Nie lubię: ludzi, którzy nie lubią czarodziejek i wstydzą się mangi.
Charakterystyka: lubię konie, rysowanie, czytanie, oglądanie telewizji i granie na komputerze.
Adres: Wola Kopcowa 62a, 26-001 Masłów.

***

Imię: Ania.
Nazwisko: nieznane.
Wiek: 15 lat.
Data urodzenia: akta zostały skradzione, dlatego jest nieznana
Wzrost: 162 cm.
Grupa krwi: A.
Charakterystyka: jestem sympatyczną i wesołą dziewczyną spod znaku Strzelca, która ma mnóstwo zwariowanych pomysłów. Interesuję się X - Files, anime, muzyka. Uwaga!!! Jestem dosyć stuknięta. Piszcie, na pewno odpiszę na każdy list.
Adres: ul. Kopernika 6/3, 58-100 Świdnica.

***

Tenchi Muyo.
Data urodzenia: 28. 12.85.
Znak zodiaku: Koziorożec.
Kolor oczu: mieszanka wszystkich kolorów.
Kolor włosów: zielony.
Wzrost: 1,5 m.
Ulubiony kolor: czerwony.
Ulubione zajęcie: czytania Kawaii i grzebanie w internecie.
Co lubię: mangi, lody frytki, wszystkie zwierzęta zwłaszcza koty.
Charakterystyka: mam 12 lat i chodzę do 6 klasy. Jestem fanem mangi i dziewcząt. Jeśli do mnie naoiszecie na opewno odpiszę.
Adres: Bartek Siurek ul. Lermentowa 14/40, 92-512 Łódź.

***

Anna P.
Data urodzin: 6. 12. 84.
Ulubiony kolor: fioletowy.
Włosy: brązowe.
Grupa krwi: A.
Lubię: mangę, anime i zwierzęta.
Nie lubię: fizyki i ludzi, którzy zadzierają nosa.
Charakterystyka: lubię jeździć na rowerze, słuchać muzyki, czytać i rysować. Jeśli chcecie wiedzieć więcej - piszcie.
Adres: ul. Wyszyńskiego 4/89, 10-454 Olsztyn.

***

Krzysztof Dułaj.
Data urodzenia: 02. 07. 1982.
Znak zodiku: Rak.
Wiek: 15 lat.
Grupa krwi: A.
Ulubiony kolor: seledynowy, niebieski, czerwony i żółty.
Ulubiony przedmiot: informatyka, w-f.
Ulubiona potrawa: chamburgery z colą i czereśnie.
Ulubione anime: Sailor Moon, Gunsmith Cats.
Ulubiona Czarodziejka: Sailor Saturn.
Charakterystyka: uwielbia Sailor Moon, raczej nieśmiały. Duże poczucie humoru. Lubi: dziewczyny, słuchać muzyki, pływać, rysować. Blondyn, wzrost ok. 175-180 cm., piegi. Oczy błkitno- szare, otaku. Mangą interesuje się od ponad roku. Zbieram różne informacje na temat Sailor Moon.
Adres: ul. Wawrzyniaka 12, 63-400 Ostrów Wielkopolski.

***

Wiktor M " Pike".
Data urodzenia: nie ważna.
Najmniej lubiany przedmiot: matematyka.
Ulubiona manga: Armitage III, Apeelseed, Ghost in the Shell, Akira, 801 Airbats.
Ulubiony sport: koszykówka.
Zajęcia: gra w RPG, rysowanie, War Zone.
Charakter: jestem pezeciętnym uczniem szkoły podstawowej. Lubię słuchać muzyki (trip-hop, hardcore itp.) Nie lubię Sailor Moon, chwalipiętów. Mam 14,5 lat. Lubię rozmawiać, korespondować.
Adres: Wiktor Królik ul. Michałowskiego 20/131, 42-200 Częstochowa.

***

czrodziejką jest Sailor Uranos. Lubię też mangę Satoshi Urushibary. Mile widziane listy od różnych osób.
Adres: Małgorzata Ptak ul. Konopnickiej 11, 23-400 Biłgoraj.

***

Kaśka.
Wiek: 15 lat.
Znak zodiaku: Wodnik - Świnia.
Słuchana muzyka: rock.
Ulubiony film live: Terminator, Wywiad z wampirem.
Ulubiony kolor: czarny, pomarańczowy.
Charakterystyka: spokojna woda, świruje na punkcie wampirów, Marylin Manson, zjawisk paranormalnych, nacnych wypraw i fajnych filmow. Lubi twórczość Masamune Shirow. Opowieści o cyborgach takich jak Gally i Terminator. Nienawidzi swojej szkoły za luźny sposób nauczania. Pozornie nie taka na jaką wygląda.
Adres: Katarzyna Górka, Jabłonów, ul. Żagańska 12, 68-113 Wrzesiny.

***

Chibi Usach.
Data urodzenia: 22. 06. 1985.
Hobby: rysowanie Chibi Usy.
Ulubiony kolor: czerń.
Ukochane anime: Sailor Moon.
Ulubiona Czaridziejka: Sailor Chibi Moon.
Ukochany przedmiot: historia.
Wzrost: 153 cm.
Kolor oczu i włosów: piwne, brązowe.
Charakter: jestem dosyć sympatyczna, kiedy muszę to płaczę. Nie lubię hamstwa, szpinaku, Gwiezdnych Czarodziejek i pornografi.
Adres: Anna Dymarska os. Orła Białego 3/3, 61-251 Poznań.

***

Pokwitowanie dla poczty

zł ................................gr ......................
słownie złotych
groszy jak wyżej
wpłacający.........................................
Dokładny adres
PIN:
na rachunek
**SILVER SHARK sp. z o.o.**
**BZ II 0/WROCŁAW**
**NR 11201665-124908-130-3000**
stempel
pobrano opłatę
zł.........................
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł ................................gr ......................
słownie złotych
groszy jak wyżej
wpłacający.........................................
Dokładny adres
PIN:
na rachunek
**SILVER SHARK sp. z o.o.**
**BZ II 0/WROCŁAW**
**NR 11201665-124908-130-3000**
stempel
pobrano opłatę
zł.........................
podpis przyjmującego

Kawaii

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ................................gr ......................
słownie złotych
groszy jak wyżej
wpłacający.........................................
Dokładny adres
PIN:
na rachunek
**SILVER SHARK sp. z o.o.**
**BZ II 0/WROCŁAW**
**NR 11201665-124908-130-3000**
stempel
pobrano opłatę
zł.........................
podpis przyjmującego

# Kawaii










**TYLKO W KAWAII RÓŻOWY ODLOT CO MIESIĄC!!!**

# Październikowy numer specjalnie dla Ciebie

PC SHAREWARE
PIERWSZY MAGAZYN W POLSCE POŚWIĘCONY PROGRAMOM SHAREWARE I PD
ISSN: 1232-938X INDEX: 336726
Nr 10/98 (39) Październik 1998
Cena: 9,99 zł

Lotus - pokus

MICROGRAFX
Picture Publisher 8
Yamaha Sound VQ
Encyklopedia dla Dzieci
Internetowe serwisy informacyjne

Pełne wersje
Lotus Weblicator R1, Diskeeper Lite i Netscape Communicator 4.06

Lotus.
Organizer 97 GS

.WORKTHEWEB™

.domino

Jesteśmy wszędzie tam, gdzie wirują twarde dyski!

# Obejrzyj programy, przeczytaj recenzje... albo na odwrót.